



BACHELORARBEIT

Herr
Eric Schubert

**Character Design bei
anthropomorphen
Characteren in Videospielen**

2015

BACHELORARBEIT

Character Design bei anthropomorphen Charakteren in Videospielen

Autor/in:

Herr Eric Schubert

Studiengang:

Angewandte Medien (DHS)

Seminargruppe:

AA11wD-IAD

BACHELOR THESIS

Character Design of Anthropomorphic Characters in Videogames

author:

Mr. Eric Schubert

course of studies:

Applied Media (DHS)

seminar group:

AA11wD-IAD

Bibliografische Angaben

Nachname, Vorname: Eric Schubert

Thema der Bachelorarbeit: Character Design bei anthropomorphen Charakteren in Videospielen

Topic of thesis: Character Design of Anthropomorphic Characters in Videogames

91 Seiten, Hochschule Mittweida, University of Applied Sciences,
Fakultät Medien, Bachelorarbeit, 2015

Abstract

Diese Arbeit beschäftigt sich mit den Grundlagen von anthropomorphen Tierdarstellungen, was sie besonders macht, wie diese wirken und wie diese in heutigen Medien, mit Fokus auf Videospielen auftreten. Es soll die Frage geklärt werden was beim Erschaffen von Charakteren wichtig ist und wie sich anthropomorphe Tiere dabei von anderen unterscheiden. Des Weiteren wird erläutert, was bei Character Design jener zu beachten ist und warum sie für Videospiele wichtig sind.

Inhaltsverzeichnis

Inhaltsverzeichnis	V
Abkürzungs- und Fremdwortverzeichnis	VI
Abbildungsverzeichnis	VII
Vorwort	IX
1 Character Design und Anthropomorphismus	1
1.1 Was bedeutet Character Design	1
1.2 Nutzen und Verwendung.....	3
1.3 Anthropomorphe Charactere	5
2 Grundlagen des Character Designs.....	9
2.1 Prinzipien des Character Designs	9
2.2 Bedeutung von Character Design in Videospielen.....	13
2.3 Anthros in Videospielen.....	18
3 Anthropomorphe Tiere und deren Besonderheiten der Gestaltung	26
3.1 Grundlegende Einflüsse auf die Form von Anthros	26
3.2 Universelle Einflüsse auf das Aussehen.....	32
3.3 Anthros und anatomische Einflüsse	36
4 Methoden beim Development.....	50
4.1 Charakter Konzeption – Profil, Verhalten und dramatische Figur	50
4.2 Entwurfsmethoden bei der Realisierung von Characteren.....	52
4.3 Schritt für Schritt-Charactererstellung.....	60
4.4 Technische Probleme und Einschränkungen	70
5 Auswirkung auf das Environment Design und World Building	71
5.1 Wechselwirkung zwischen Character und der Umweltentwicklung	71
5.2 Besonderheiten der Veränderungen durch anthropomorphe Charactere ..	72
5.3 Komplikationen bei der Verschmelzung beider Welten.....	75
Zusammenfassung.....	XI
Literaturverzeichnis	XII
Eigenständigkeitserklärung	XVII

Abkürzungs- und Fremdwortverzeichnis

Anthro - Anthropomorphes Wesen/Tier

Anthropomorphismus - die Vermenschlichung, das Zusprechen menschlicher Eigenschaften

Caniden - Hunde(-artige)

Feliden - Katzen(-artige)

Digitigrade - Zehengänger

Plantigrade - Sohlengänger

Unguligrade - Zehenspitzen-gänger

Development - Entwicklung

World Building - Erschaffen einer Welt

Environment Design - Gestaltung der Umwelt

Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1: Anthropomorpher Wolf - "Think too much" von Kenket	5
Abbildung 2: Anthropomorphe Charaktere aus dem Spiel "Armello"	8
Abbildung 3: Einfluss von Videospielelementen auf die Gestaltung von Charakteren ..	14
Abbildung 4: Lightning aus Final Fantasy XIII - Ein Beispiel der Ideal Form	17
Abbildung 5: Adventurespiel - Erben der Erde; der Hauptcharacter auf einem Fest der anthropomorphen Tiere	19
Abbildung 6: Action-Adventure - Dust: An Elysian Tail, der Hauptcharacter und seine Begleiterin	20
Abbildung 7: Action-Rollenspiel Okami, ein teilweise anthropomorpher Wolf als Hauptcharacter	21
Abbildung 8: Jump'n'Run - Donkey Kong Series, die Hauptfiguren des Spieles	22
Abbildung 9: Rollenspiel - TES V:Skyrim, die beiden primären anthropomorphen Rassen	23
Abbildung 10: Action-Rollenspiel - Mass Effect, alle Charaktere des Teams, Menschen und Aliens	24
Abbildung 11: Kreislauf von anthropomorphen Stufen	28
Abbildung 12: Reineke Fuchs - Wilhelm von Kaulbach	29
Abbildung 13: Robin Hood von Disney	30
Abbildung 14: Gesichtsausdrücke eines anthropomorphen Otters	33
Abbildung 15: Silhouetten verschiedener Staturen eines anthropomorphen Otters	34
Abbildung 16: Vergleich des Skelettes von Mensch und Hund	36
Abbildung 17: Aufrechter Gang des Menschen und die Wechselwirkung der Muskeln ..	37
Abbildung 18: Gang, Gewichtsverteilung und Wechselwirkung der Muskeln eines Caniden	38
Abbildung 19: Aufrechter Gang eines anthropomorphen Tieres und die Wechselwirkung der Muskeln	39
Abbildung 20: Formen der verschiedenen Beinarten im Tierreich	40
Abbildung 21: Beispiele für Arten von Beinen und Fortbewegung	41
Abbildung 22: Gemütszustände und zugehörige Gesichtsausdrücke dieser	42
Abbildung 23: Beispiele von der Darstellung von Augen	42
Abbildung 24: Kombination von Händen und Pfoten	43
Abbildung 25: Möglichkeiten der Vermenschlichung von Reptilien und Vögeln	45
Abbildung 26: Anthropomorpher Vogel mit Arm als Flügel	46
Abbildung 27: Anthropomorpher Vogel mit Flügeln und Armen	46
Abbildung 28: Schwänze verschiedener Tiere	47
Abbildung 29: Möglichkeiten der Darstellung von anthropomorphen Schlangen	48
Abbildung 30: Stufen der Kreismethodik	52
Abbildung 31: Darstellung der Boxmethode	53
Abbildung 32: Valve's Team Fortress 2 Charaktere als Normale- und Silhouetten Version	54
Abbildung 33: Model Sheet von Disneys Robin Hood	57
Abbildung 34: DOTA2 Character Art Guide - Beispiel für Graustufen Sättigung	58
Abbildung 35: DOTA2 Character Art Guide - Beispiel für Farbsättigung	59
Abbildung 36: Collage von Coyotenfotos	62

Abbildung 37: zeichnerische Studie der Unterschiede von Coyoten und Wölfen, speziell Felfärbung	63
Abbildung 38: Scribbles für Körperformen	64
Abbildung 39: Scribbles für Ausrüstung	64
Abbildung 40: Skizzen für Speerformen	65
Abbildung 41: Skizzen für Schulterplatten	65
Abbildung 42: Aussehen des Characters ohne Ausrüstung	66
Abbildung 43: Scribbles des Characters mit Ausrüstung	67
Abbildung 44: Lineart des finalen Characters	68
Abbildung 45: Colorierte und in Szene gesetzte Umsetzung des Characters	69
Abbildung 46: TES:Online - Konzeptzeichnung der Heimatumgebung der Katzenartigen (Khajiit)	73
Abbildung 47: TES:Online - Konzeptzeichnung der Heimatumgebung der Reptilenartigen (Argonier)	73
Abbildung 48: TES:Skyrim - Konzeptzeichnung der Heimatumgebung der Menschen	74
Abbildung 49: TES:Skyrim - Konzeptzeichnung der Heimatumgebung der Menschen	74

Vorwort

Anthropomorphismus, dass vermenschlichen von Dingen, durchzieht Kunst und Geschichte seit Menschengedenken. Der Nutzen, die Bedeutung und die Wirkung dieser Wesen hat sich im Laufe der Jahrhunderte stetig gewandelt. Wege Anthropomorphismus darzustellen gibt es viele, da alles vermenschlicht werden kann. Die Art und Weise wie etwas anthropomorphisiert wird schafft diese fließende Übergänge, die Menschen auf unterschiedlichen Wege ansprechen werden. Je nach Verwendungszweck und Umsetzung dieser Vermenschlichung wird sich auch die Aussage und Wirkung der vermenschlichten Dinge für den Betrachter verändern.

Eine der größten Ausrichtungen von Anthropomorphismus ist der der Tiere, also dem Vermenschlichen von Tieren. Sei dies nur, indem man Tiere eine Art menschliche Denk- bzw. Verhaltensweise zuweist oder ihre Körper dem des Menschen annähert (oder Menschen den der Tiere). Auch im Character Design heutiger Medien findet sie eine Vielzahl von Anwendungen.

Character Design ist das Erschaffen einer Figur. Sei es für eine Geschichte, eine Idee oder einfach nur eine visuelle Veranschaulichung eines Characters ohne diverse Hintergründe. Character Design kann sich nur auf die konzeptionelle Ausarbeitung einer Figur beziehen, meist wird aber primär die visuelle Umsetzung darunter verstanden. Im Zusammenhang mit Anthropomorphismus bedeutet dies, dass man einen (in Falle dieser Arbeit) tierischen Character mit menschlichen Eigenschaften kreiert. Das Medium beeinflusst dabei oft wie und auf welchem Wege ein Character ausgearbeitet wird.

Im Falle von Videospielen ist dies nicht anders, jedoch bietet jedes Medium seine Besonderheiten. Die Besonderheit bei Videospielen ist die Verschmelzung verschiedener Medien: Einer Geschichte, künstlerische Umsetzung (Zeichnungen, 3D, Animation), Musik und weitere. Das aktive Schlüpfen in eine andere Figur und das Interagieren mit dieser und anderen macht Videospiele besonders. Dies bietet auch neue Wege Anthropomorphismus umzusetzen und zu erleben. Spieler können in die Rolle solcher Charaktere schlüpfen und mit ihnen zu einem gewissen Grad selber interagieren.

Was es für Grundlagen im Characterdesign gibt, wie sich Anthropomorphismus bei Tieren auszeichnet, was ihn besonders macht und wie sich all dies auf Videospielen auswirkt sollen die Grundlage dieser Arbeit sein. Gegen Ende wird ein Beispiel für die Erstellung eines solchen Characters vorgestellt.

(Die Figurbezeichnung Character ist in dieser Arbeit, anders als im Deutschen üblich, mit "c" geschrieben. Grund dafür ist die internationale Bezeichnung des Begriffes Character Design und um Verwechslungen mit dem Charakter, also dem Verhalten einer Person, auszuschließen.)

1 Character Design und Anthropomorphismus

1.1 Was bedeutet Character Design

Eine genaue Beschreibung dieses Begriffes ist komplizierter; als es den Anschein hat. Was es in den Grundzügen bedeutet; ist schnell beschrieben: Character Design ist die Gestaltung und das Auftreten von Figuren in verschiedenen Medien. Das eigentliche Problem ist jedoch die Entscheidung, ab wann man von Character Design spricht. Sehen wir uns einmal die Ursprünge beider Wörter an. Ein Character beschreibt eine meist fiktive Figur in einem Medium wie Theater, Film, Literatur oder Spielen.

*"Charakter (Psychologie), Gesamtheit der Eigenschaften oder Wesenszüge eines Menschen, die ihn als Individuum von Anderen unterscheidet."*¹

Design beschreibt das Aussehen und die Funktion eines Objektes und wie beides miteinander wirkt und arbeitet. Der Begriff "Design" hat über die Jahre hinweg seine Bedeutung und die Verwendung geändert.

*"ästhetische Gestaltung von Produkten und Produktionsmustern und ihr Ergebnis, im Gegensatz zur Formgebung aus rein funktioneller Sicht."*²

*"Design, aus dem Begriff für „Zeichnung“ der romanischen Sprachen abgeleiteter Begriff ästhetischer wie funktionaler Charakteristik industriell gefertigter Gebrauchsgegenstände bzw. die nach einem Entwurf eines Design entstandene Form. [Heute] ... hat sich aus dem überwiegend industriellen Design ein erweiterter Überbegriff entwickelt. Dieser erweiterte Design-Begriff deckt inzwischen alle ästhetischen Bereiche zwischen Kunst- und Industrieprodukten ab."*³

Nimmt man diese beiden Beispiele, sieht man, dass das Wort Design sich von einem eher industriellen und funktionalen Bereich im Verlauf der Jahre zum Universalwort entwickelt hat, welches eine Gestaltung im Allgemeinen beschreibt. Jene sollte eine Symbiose oder Verbindung aus Aussehen und Funktion aufweisen.

¹ Erdmann, Jürgen, Microsoft ® Encarta ® Enzyklopädie 2002. © 1993-2001 Microsoft Corporation, zit. nach: Koch, Valentin: Character Design - Methoden und Prinzipien , 2003, S.8.

² Pailik, Siegrun: Der Brockhaus, In einem Band, 2003, S.176.

³ List, Claudia, Microsoft ® Encarta ® Enzyklopädie 2002. © 1993-2001 Microsoft Corporation, zit. nach: Koch, Valentin: Character Design - Methoden und Prinzipien , 2003, S.8

Fasst man diese Definitionen nun zum Begriff des Charakterdesign zusammen, erhält man folgende Beschreibung:

Character Design ist die Gestaltung einer Figur oder eines Wesens, dessen Aussehen und Form einen gewissen Zweck oder Funktion erfüllt. Aspekte der Psychologie, Soziologie und Biologie können wichtige Bestandteile im Schaffensprozess sein und es ist den technologischen Bedingungen des Mediums unterlegen.

Doch ab welchen Grad kann man von Charakter Design sprechen? Mit einer guten Story und Animation lässt sich sogar einem Strichmännchen ein Charakter und Leben einhauchen. An diesem Design könnte man dann mit großer Wahrscheinlichkeit keine Geltungsansprüche stellen, da diese Figur zu einfach ist. Nichtsdestotrotz könnte es als Character angesehen werden, ebenso wie man selbst leblose Objekte oder abstrakte Formen zu Charakteren werden lassen kann.⁴

Es ist schwer den Punkt festzulegen, ab welchen Grad ein Characterentwurf als eigenständiges Character Designs angesehen werden kann. Selbst der simpelste Charakter hat in irgendeiner Weise ein Design oder eine Form sowie Gestaltung. Man muss die Komplexität in den Bezug zum Medium und dessen Stil setzen, den Nutzen des Characters, dessen Aussehen und eine mögliche vorhandene Geschichte abwägen.

In bestimmten heutigen Medien wie Filme, Bücher oder Spiele kann man Character Design mit der Gestaltung der vorkommenden Charaktere in diesen beschreiben. Jedoch fließen auch Bereiche des z.B. Monster, -Kreaturen, - Umwelt, -Architekturdesign ein, All diese Bereiche können aufeinander einwirken und sich gegenseitig beeinflussen. Für eine Funktionierende Einheit aller Bereiche muss man aus ihnen ein Gesamtbild, eine Einheit, bilden.

⁴ vgl. Koch, Valentin: Character Design - Methoden und Prinzipien , 2003, S.9.

1.2 Nutzen und Verwendung

"Character Design ist ein wichtiger Aspekt des Geschichtenerzählens und dem Erwecken von Emotionen und Reaktion in Stories sowie Games."⁵

Nachdem die Bedeutung des Begriffes Character Design erläutert wurde, ist es auch einfacher den Nutzen und die Bedeutung dessen zu erfassen. Ohne Character Design wären viele Arten von Erzählungen und Geschichte nicht möglich, egal welches Medium man sich betrachtet. Aber auch in Branchen wie z.B. der Werbung ist es von Bedeutung. Charakter Design und Charaktere an sich sind wichtig wenn man Geschichten erzählen oder einfach nur Aufmerksamkeit, Identifikation und Empathie erzeugen möchte.

*"Aber immer, wenn uns eine gute Geschichte begegnet, beinhaltet sie auch gut ausgereifte Charaktere, mit denen sich das Publikum identifizieren kann."*⁶

Das Zitat beschreibt ideal warum Charaktere, und ein gutes Design dieser, wichtig ist. Sie sind der Teil, mit dem sich der Betrachter auseinandersetzen und identifizieren muss. Sie treiben eine mögliche Geschichte voran oder erzählen einfach durch ihr Aussehen eine. Man stellen sich nur einmal ein gutes Buch, Spiel oder Film mit seelen- und charakterlosen Figuren vor. Oder gar eine Erzählung gänzlich ohne Charaktere, die ohne diese nicht funktionieren kann. Es gibt keine Faktoren, welche eine Geschichte vorantreiben, etwas mit dem sich der Betrachter auseinandersetzen kann. Als visuelle Form der Kommunikation sind sie ein Element um Geschichten zu erzählen oder um eine emotionale Bindung zum Betrachter aufzubauen. Selbst ohne eine dazugehörige Geschichte können uns fiktive Charaktere durch ihr Aussehen ansprechen. Sei es, dass sie unsere Fantasie anregen und uns etwas Neues, Außergewöhnliches zeigen, ähnlich wie eine Zeichnung oder uns an etwas aus der realen Welt erinnern, was wir mit diesem vergleichen können.

Selbst in der Werbung kann Character Design von Bedeutung sein. Ein Character kann sich, ähnlich wie ein Logo oder Schriftzug, als Markensymbol einer Firma oder eines Produktes etablieren. Auch aus dem Grund, da fast alle Geschichten und Erzählungen ein oder mehrere wichtige Personen darstellen, nutzt man diese auch als Werbemittel und Erkennungsmerkmal jener. Sie sind das, womit Nutzer diese Produkte oder Angebote verbinden, selbst wenn sie nur ein Bild dieser Figur sehen. Diese Bindung ist meist stärker als irgendein Schriftzug oder Logo, da bestimmte Charaktere, aufgrund

⁵ vgl. Ernst, Adams: Fundamentals of Game Design, 2010, S127.

⁶ vgl. Bugun, Anton: Handbuch zur Story- und Charakterentwicklung mit einem Leitfaden für die Umsetzung als Animation, 2004, S.49.

ihrer eher lebendigen Wirkung und Geschichte, meist eine größere Emotionale Bindung und Reaktion auslösen.

Character Design ist somit die Komplexität und das Aufrufen von eben diesen emotionalem Eindrücken, welche man auch im echten Leben beim Kontakt mit anderen Menschen hat und kennt, und jene, welche man sich in seiner Fantasie zusammenbaut und vorstellt. Im Vergleich dazu bietet sich bei erschaffenen Characteren die Möglichkeit, diese eindeutiger, übertriebener und perfekter, als in der Realität, darzustellen. Man kann dem Betrachter Dinge näherbringen, die er selber nie erleben könnte oder ihm eine neue Sichtweise auf Dinge bieten.

Es wirkt überschaubarer als in der Realität, da man nie die Komplexität eines lebenden Wesens nachstellen kann und diese auch unattraktiv wirken würden, da niemand beim Konsumieren jener Medien die exakte Realität erleben will. Man kann Charaktere auf eine überschaubare Anzahl von Charaktereigenschaften herunter brechen, um ein klares Bild einer Figur zu erschaffen.⁷

Wichtig ist dabei, dass eine Figur nicht zu simpel gestaltet werden sollte, da sie sonst oberflächlich und leicht durchschaubar wird. Alle Teile eines Characters sollten ineinander verschmelzen, sei es Aussehen oder Verhalten. Charaktere sollten markant und unverwechselbar sein, anstatt derivativ, also nur eine durch Ableitung realer Personen entstandener Charakter. Selbst ein Stereotyp sollte etwas haben was ihn von anderen Characteren abhebt.⁸

Natürlich ist der Nutzen und die Bedeutung nicht überall gleich. Jedes Medium hat andere Schwerpunkte, welche ein Charakter erfüllen muss, um zu wirken, Aufmerksamkeit zu erregen oder von Nutzen zu sein.

Nehmen wir eine geschriebene Geschichte, so sind hier vor allem die inneren Werte wichtig. Man sollte das Aussehen eines Characters beschreiben und es sollte wie überall anders auch zum Character passen, kreativ und glaubwürdig wirken.

Vergleicht man dies aber mit z.B. eher visuellen Medien, wie Film oder Spielen ist der Schwerpunkt des Aussehens ein wenig größer. Die Vorstellungskraft beim Lesen formt Dinge meistens nach eigenem Ermessen, dies ist bei visuellen Medien nicht möglich. Es muss den Betrachter sofort ansprechen und über die gesamte Länge hinweg passend und interessant wirken. Der Hauptcharakter eines Films muss eine Spannung erzeugen, die es dem Zuschauer ermöglicht, die Story mit ihm verfolgen zu wollen. Für Videospiele gibt es einige abweichende Problematiken, die es zu beachten gilt und welche im Punkt 2.2 näher erläutert werden.

⁷ vgl. Koch, Valentin: Character Design - Methoden und Prinzipien , 2003, S.10.

⁸ vgl. Ernst, Adams: Fundamentals of Game Design, 2010, S.127-128.

1.3 Anthropomorphe Charaktere

Hinter dem Begriff anthropomorph verbirgt sich die ‚Vermenschlichung‘ von etwas, das von Natur aus nichts Menschliches an sich hat indem man diesen menschliche Attribute zuweist. Dies können Tiere, Objekte, Pflanzen, Naturgewalten oder eher abstrakte Konzepte sein.⁹

Das Wort Anthro kommt vom griechischen ἄνθρωπος, anthropos, "Mensch", und dem Wort μορφή, *morphē*, was "Form oder Gestalt" bedeutet.

Schon seit Beginn der vermuteten Geburt der Kunst gibt es Bezüge zu anthropomorphen Wesen. Höhlenzeichnungen, welche in Norditalien entdeckt wurden und ca. 30.000 Jahre alt sind, zeigen einen Mensch mit Löwenkopf. Ägypter hatten eine Vielzahl anthropomorpher Gottheiten und so zieht es sich durch die komplette Menschheitsgeschichte.¹⁰



Abbildung 1: Anthropomorpher Wolf - "Think too much" von Kenket¹¹

Die Eigenschaften, welche Anthros ausmachen, können sowohl physisch als auch psychisch sein. Ein sprechendes Tier ist genauso anthropomorph wie ein laufender und sprechender Baum. Es gibt diverse Grade des Anthropomorphismus, welche auch dahingehend unterschiedlich sind, was vermenschlicht wird.

⁹ vgl. Gadsby, Oliver: The Psychology Behind Anthropomorphism Within Video Games, 2011, S.2.

¹⁰ vgl. Jones, Megan: Degrees of Humanity: Anthropomorphism and its development in children's book illustration, In: www.rockwell-center.org/student-research/degrees-of-humanity-anthropomorphism-and-its-development-in-childrens-book-illustration Fall 2013, Critical Seminar Final Paper, 2.11.2014.

¹¹ Kenket, URL: www.deviantart.com, Think too Much, 05.01.2015.

Anthropomorphe Designs haben einen größeren Wirkungsgrad, als nur die Vermischung von Äußerlichkeiten und physischen Eigenschaften. Es geht dabei auch um Gefühle und Beziehungen von Menschen zu den vermenschlichten Dingen und ihrer Umgebung. Sie können uns neue Sichtweisen zeigen und unsere eigenen Vorstellungen zu einem gewissen Grad verwirklichen.

Diese fiktiven Charaktere reflektieren die menschliche Natur, welche zum einen unterhalten und zum anderen eine Bindung zum Publikum herstellen. Diese Nutzung von Anthropomorphismus bezieht sich darauf, dass seit Anbeginn der Menschheit wir unser menschliches Verhalten mit Tieren oder leblosen Objekten zu verknüpfen versuchen und dem Willen und Wunsch, sich selber in allem zu sehen, näher zu kommen.¹²

Es handelt sich um den Wunsch, sich in Dinge hineinversetzen zu können, die die Menschheit nicht verstand, aus der Realität auszubrechen und die Welt mit anderen Augen zu sehen und sie so möglicherweise besser zu verstehen und der Wunsch, neue Fertigkeiten und Fähigkeiten zu besitzen. Ähnlich, wie in Punkt 1.2 beschrieben, ist es eine Idealisierung von Charakteren. Menschen hätten oft gern etwas von der Anmut, der Stärke oder der Geschicklichkeit von vielen Tieren, würden gerne Naturgewalten kontrollieren und verstehen.

Aufgrund dessen, dass Anthros mit menschlichen Qualitäten ausgestattet sind, zusammen mit den Attributen jener Form, welche vermenschlicht wird, ist die Komplexität ähnlich, wenn nicht gar höher, als die eines durchschnittlichen Menschen in Sachen Konformität und Interaktion mit vergleichbaren Gefühlen und Werten.¹³

Um dies näher zu erläutern, stelle man sich z.B. vor, wie es ist, das Gehör und den Geruchssinn eines Tieres, wie den eines Hundes, zu besitzen. Die menschlichen Eigenschaften sind in diesem Gedankenspiel alle vorhanden, aber einige Sinne sind aufgrund dieser Verschmelzung wesentlich intensiver. Es öffnet sozusagen eine neue Ebene der Wahrnehmung. Neue Körperteile wie Flügel, ein Schwanz, Krallen usw., all dies wäre eine Veränderung oder Erweiterung des Menschen, welche die Komplexität erhöht, aber nicht die Gefühle oder Werte ändert. Zumindest nicht, wenn man diesen anthropomorphen Wesen solche Dinge zuschreibt.

Tieren werden auch bestimmte Charaktereigenschaften zugeschrieben, welche sich im Laufe der Jahrhunderte in den Köpfen festgesetzt haben. Sei es um den Leuten zu verdeutlichen, was mit Menschen vermittelt schwerer oder möglicherweise sogar verboten wäre, als mittels Tierdarstellungen. Oder einfach nur, um die Fantasie

¹² vgl. Rager, Logan J.: Anthropomorphism: The Furry Reflection, 2009, S.6.

¹³ vgl. ebd., S.6.

und Spannung anzuregen oder um eine bestimmte Perspektive zu übermitteln.

Da man nicht mit Menschen arbeitet, muss man sich anders, eventuell aufwendiger, in die Person hineinversetzen und findet so wohlmöglich eher den Blickwinkel oder die Perspektive welche Intention des Erzählers war.

" Anthropomorphism in visual media is a deliberate warping of reality to suit the ends of the story that needs to be told. Animals are assigned personalities and physical features to suit the ends of the narrative. "14

Ab wann genau kann man von Anthropomorphismus reden? Logan J. Rager beschreibt in seiner Arbeit über Anthropomorphismus, dass einzig menschlich exklusive und einzigartige Fähigkeiten als tatsächlich anthropomorph angesehen werden können. Jene sind z.B. die kommunikative Sprache und komplexe Gedankengänge.¹⁵

Natürlich ist abzuwägen, welches Objekt oder Wesen man vermenschlicht. Gibt man z.B. einem Baum oder einem Fels die Form oder das Gesicht eines Menschen, mag es zwar anthropomorph aussehen, würde aber eher als Statue, ein Sinnbild, als ein eigenes Wesen mit menschlichen Fähigkeiten, gesehen werden. Lassen wir so ein Objekt aber möglicherweise noch sprechen oder auf zwei Beinen laufen, ändert sich dies. Auch wenn man in einer Geschichte z.B. die Gedanken eines leblosen Gegenstandes darstellen würde, könnte man von einem gewissen Grad der Vermenschlichung reden. Man geht davon aus, dass es ähnliche Gedankengänge und Sprachen, wie ein Mensch benutzt. Dies hilft uns dann, uns in das Objekt hineinzuversetzen, eine gewisse emotionale Bindung zu ihm aufzubauen.

Gibt man hingegen einem Tier die aufrecht laufende Gestalt eines Menschen, geht man sofort von einem anthropomorphen Wesen aus, da es sich schon um ein lebendes Wesen handelt. Das Einzige, was sich ändern kann, ist der Grad, zu welchem man vermenschlicht. Näheres dazu im Kapitel 2.3 und 3.1.

Ähnlich wie bei Tieren, können Anthros einfacher ein bestimmtes Akzeptanzlevel erreichen. Sie verhalten sich in einem multikulturellen Weg. Menschen egal welcher Herkunft, kulturellem Hintergrund etc., können Beziehungen zu jenen Characteren herstellen, ohne auf bereits angesprochene Probleme einzuwirken, welche bei der Portraitierung bestimmter Menschen, Menschengruppen oder Kulturen auftreten könnten. Anthros fehlt Rasse im menschlichen Sinne stattdessen haben sie eine gedeihende

¹⁴ Jardim, Timothy Sames: Animals as character: Anthropomorphism as personality in animation, S.9.

¹⁵ vgl. Rager, Logan J.: Anthropomorphism: The Furry Reflection, 2009, S.7.

Kultur. Sie helfen hinter physische Eigenschaften zu schauen und sich eher auf die Persönlichkeit des Characters einzulassen.¹⁶

Natürlich sind auch Anthros nicht von solchen Klischees und Vorurteilen befreit. Diese kommen aus dem Umfeld wo der Mensch aufwächst sind aber wesentlich weniger ausgeprägt oder tiefgreifend als die zu anderen Menschen.

Diese Vorurteile sind die jener Tiere welche sie verkörpern, und ruhen meist auf Jahrhunderte alten Gedankenkonstrukten. Diese haben sich natürlich entwickelt, manche sind geblieben, andere haben sich verändert. War der Fuchs in antiken Zeiten für seine List und Finesse bekannt, war er zu Zeiten der Renaissance ein Zeichen des Teufels, zusammen mit den alten Eigenschaften wie Finesse und Listigkeit. Diese negativen Eigenschaft haben sich in heutiger Zeit nahezu verflüchtigt, anderen Tieren wie z.B. Schlangen hängen sie immer noch an und beeinflussen auch die Wirkung auf anthropomorphe Charaktere.¹⁷

Beim Erstellen jener Figuren muss man entweder mit diesen Eigenschaften bewusst arbeiten oder ihnen bewusst entgegenwirken. Macht man dies nicht, kann ein Character eine unerwünschte Wirkung erzeugen. Diese Arbeit und die nächsten Kapitel werden sich mit der am weitesten Verbreiteten und ausgereiften Form des Anthropomorphismus befassen, den der Tiere. Natürlich gibt es auch hier viele Formen und es gilt eine klare Grenze zu schaffen, aber welcher man von tierischem Anthropomorphismus spricht. Ist ein Fuchs der auf zwei Beinen läuft genug? Und ist ein eher abstraktes, surreales Monster noch in diese Kategorie einzuordnen? Diese Fragen sind wichtig, vor allem im Bezug auf die Entwicklung solcher Charaktere für ein Spiel (und jedes andere Medium).



Abbildung 2: Anthropomorphe Charaktere aus dem Spiel "Armello"¹⁸

¹⁶ vgl. Rager, Logan J.: Anthropomorphism: The Furry Reflection, 2009, S.11.

¹⁷ vgl. James Jardim, Timothy: Animals as character: Anthropomorphism as personality in animation, S.26.

¹⁸ League of Geeks, URL: <http://www.aeronik.com>, Armello, 09.01.2015.

2 Grundlagen des Character Designs

2.1 Prinzipien des Character Designs

Je nach Anwendungsgebiet gibt es, wie in Punkt 1.2 bereits angerissen, verschiedene Schwerpunkte für Character Design. Im Kern ähneln sich die Anforderung verschiedener Medien und auch wie man einen Character in seinen Grundzügen erschafft, was er beinhalten und wie er wirken sollte.

Was ist nun wichtig für ein gutes Character Design? Eine Einheitslösung gibt es nicht für diese Frage, aber es gibt Punkte, welche dies zumindest beeinflussen und welche man beachten sollte. Fokus dieser Arbeit ist die Gestaltung von Charakteren allerdings ist dies für funktionierende und glaubwürdige Charakteren in Medien, wie Videospielen, nicht genug. Neben dem Aussehen ist oft eine Breite an konzeptioneller Vorarbeit nötig. Sei es die Geschichte oder das Verhalten der Person.

*"A character need not to be attractive in the conventional sense of being pleasant to look at, but he must be competently constructed - well drawn or well described. His various attributes should work together harmoniously, his body, clothing, voice, animations, facial expressions, and other characteristics should all join to express him and his role clearly to the player"*¹⁹

Was macht Charaktere interessant?

Natürlich ist es wichtig zu wissen mit welchen Eigenschaften man erreichen möchte, dass die Zuschauer sich mit ihnen identifizieren können, oder zumindest durch welche sie glaubhaft erscheinen. Es ist daher wichtig dem Zuschauern auch Zeit zu lassen einen Einblick zu gewinnen, sie mitzunehmen in der Entwicklung eines Characters. Oft ist, wie im echten Leben, meist nicht der erste Blick der Richtige und erst mit der Zeit erfährt man genaueres über eine Person.

Diese Zweifel sind wichtig, da sie einen mit einer Person oder in diesem Fall einem Character, auseinandersetzen lassen. Wäre er zu perfekt und ohne Makel, wäre er ebenso interessant wie er voll mit Fehlern und Brüchen in seinem eigenen Dasein und Handeln wäre.

¹⁹ Ernst, Adams: Fundamentals of Game Design, 2010, S.127.

Aus dem Handbuch zur Story- und Charakterentwicklung von Anton Bugul erhält man einen guten Überblick, was einen Character neben dem Aussehen ausmacht, um den gewünschten Anforderungen gerecht zu werden.

Bugul geht dabei auf folgende Dinge ein²⁰:

- Wer ist er? Was sind die wichtigsten Punkte seiner Persönlichkeit.
- Glaubhafte Grundzüge, Werte und Handeln, sollten nicht gebrochen werden
- Auch nicht ehrbare Gründe des Handelns sind wichtig. Unterdrückte Elemente im Wesen treiben oft ein Verhalten an und bringen einen dazu, gegen seine Werte zu handeln

Die Menschlichkeit eines Characters ist die Brücke zum Betrachter:

Schwächen → Schaffen Distanz und eine klare Trennung zwischen Character und Betrachter

Stärken → Binden emotional

Beides sollte beachtet werden, damit kein Character erschaffen wird, welcher durch seine zu große Ähnlichkeit zum Zuschauer oder Spieler Unwohlsein auslöst. Innere Konflikte und Wendepunkte im Leben sind Ereignisse, welche oft den wahren Charakter zeigen, seine Schwächen und Stärken offenbaren und auch einen guten Bruch im Verhalten und der Story darstellen können.

Egal, wie gut ein Character äußerlich gestaltet ist, wenn er nicht nur zu Design- und Kreativitätszwecken erschaffen wurde, sondern in einem Medium, wie zB. Videospielen oder Filmen, zum Leben erweckt werden soll, so sind es meist die inneren Werte, die eine wirkliche Brücke zum Menschen bilden können.

Die Äußerlichkeiten dienen in erster Linie dazu, das Interesse zu wecken, eine Grundaussage zu vermitteln, wer er ist und was er kann, und um einfach zu gefallen. Alles andere muss über die inneren Werte und das Verhalten vermittelt werden, zu welchem das Äußere natürlich beitragen kann und sollte. Er muss dabei auf keine Weise realistisch sein oder wirken. Passt ein übertriebener, unrealistischer Character zur Story, sollte man auch so einen entwerfen. Charactere, egal welche, werden in erster Linie immer Idealvorstellungen sein, die mehr Dinge können als in der Realität. Selbst bei Monstern und Aliens, wo man viel mit, Deformierungen und Veränderungen

²⁰ vgl. Bugul, Anton: Handbuch zur Story- und Charakterentwicklung mit einem Leitfaden für die Umsetzung als Animation, 2004, S.48-67.

arbeitet, muss es immer logisch und Vergleichbar mit echten Lebewesen bleiben. Wichtig ist, dass sie am Ende glaubhaft wirken, egal was man entwirft.²¹

Hauptcharactere brauchen eine komplexe und ausgearbeitete Ebene der Persönlichkeit und des Verhaltens.

*"The Character is always in service to the story."*²²

Besonders die Hauptcharactere sind sie das treibende Element, mit dem die Story vorangetrieben und erlebt wird. Character Design hört dabei zwar nicht beim Hauptcharacter auf. Nebencharactere und Statisten brauchen im Vergleich aber weniger der erwähnten Eigenschaften und Ausarbeitung. Hier kommt es wieder primär auf das äußere Erscheinungsbild an. Sind sie für die Story essential oder einfach nur da, um die Welt lebendig und glaubhaft wirken zu lassen. Anhand dieser Faktoren muss man abwägen, wie tief man einen Character entwickelt.

Natürlich lassen sich Charactere auch ohne eine Story entwickeln. Das Problem entsteht dann, wenn ein Design so gut gefällt, sodass man es irgendwo einbauen möchte. Es gibt dann Weg, für den Charakter eine Story zu schreiben oder diesen in eine einzubauen. In den meisten Fällen wird sich das Design dann aber ändern und man hat mehr Arbeit.²³

Einflüsse auf die Wahrnehmung

Dies allein beeinflusst natürlich nicht, wann ein Characterdesign als gut oder zumindest überzeugend erscheint. Es gibt viele Gründe, welche nicht unbedingt mit dem Character selber etwas zu tun haben, sondern z.B. einfach am Geschmack des Publikums liegen können und so das eigentliche Erscheinungsbild beeinflussen.

Folgende sind:

- Publikum
- Geschmack
- Fähigkeiten des Künstlers/ Stil
- Geschichte/ Kontext
- Zeit/ Budget.

²¹ vgl. Mitchell, Briar Lee: Game Design Essentials, 2012, S.66.

²² Tillman, Bryan: Creative Character Design, 2011, S.5.

²³ vgl. Tillman, Bryan: Creative Character Design, 2011, S.5.

Charaktere können dabei folgende Entwicklung der Empfindungen beim Zuschauer auslösen:

Akzeptanz → Sympathie → Empathie → Identifikation²⁴

Sicher gibt es noch mehr Faktoren, die das Empfinden und Erscheinen eines Charakters beeinflussen. Dies sollte lediglich einen Einblick geben. Die Entwicklung des Empfindens gegenüber eines Character ist natürlich nur auf den positiven Pfad bezogen. Nimmt man z.B. Bösewichte ist diese Entwicklung sicher oft eine andere, da man sich selten mit diesen identifizieren wird. Dennoch kann man diese auch spannend, aufregend und faszinierend empfinden.

Neben Character Design auch Creaturendesign (Creature Design) sowie Environmentdesign wichtig ist. Creature Design ist dem Character Design sehr ähnlich, bezieht sich aber eher auf wildere, Monster- oder tierähnliche Wesen. Es ist besonders wichtig für fiktive Welten wo neu- und andersartige Wesen auftreten sollen. Environmentdesign, oder World Building, beschreibt die Welt, in welcher sich die Charaktere bewegen. (Näheres dazu in Kapitel 5) Neben glaubhaften Figuren muss auch die Welt, in welcher sie leben, für den Zuschauer erfassbar, verständlich und interessant erscheinen. Es besteht ein symbiotisches Verhältnis zu allen Bereichen, die nur zusammen ein ideelles Ergebnis erzielen können.

Das Medium beschränkt die Art, wie man einen Character wahrnehmen und betrachten kann. Charaktere werden also auch durch ihr Medium definiert. Bei einem Buch fehlt außer der Beschreibung der visuelle Aspekt; man ist intensiver mit den persönlichen Gedanken einer Person auseinandergesetzt. Im Vergleich zum Film werden Gedanken oder der Denkprozess nur selten übermittelt, da es unnatürlich wirkt. Man kann nur über die emotionalen Reaktionen und das Handeln etwas erfahren. Man könnte sagen, man wird einer Ebene der Darstellung, den Gedanken, beraubt und erhält dafür die visuellen Komponenten. Bei Spielen verhält sich dies ähnlich, wie beim Film, wird laut der Definition von Jesse Schell aber als primär physisch eingestuft.²⁵

Buch: innere Gedanken und Gefühle, psychische Kämpfe

Film: emotional und physisch

Spiel: physisch (emotionale Komponenten spielen dennoch eine Rolle)

²⁴ vgl. Koch, Valentin: Character Design - Methoden und Prinzipien, 2003, S.11-12.

²⁵ vgl. Schell, Jesse: The Art of Game Design: A Book of Lenses, 2008, S.310-11.

2.2 Bedeutung von Character Design in Videospielen

Wie in Punkt 1.2 erwähnt, unterscheidet sich Character Design bei Videospielen in einigen Punkten von allen anderen Medienarten. Natürlich gibt es, wie in Filmen und Büchern, meist ein oder mehrere Hauptcharactere, Nebencharactere und andere weniger Bedeutende. Die großen Unterschiede sind demnach, dass man meistens einen der Hauptcharactere, oder mehrere selber steuert. Was zum nächsten Punkt führt, der Spiele in Bezug zu anderen Medien, abgrenzt. Man erlebt selbst als Spieler die Story, sie läuft nicht, wie in einem Film oder Buch, von allein ab, vielmehr muss man sie selber vorantreiben und erleben, was einen persönlicheren Bezug schaffen kann.

Kategorisierung

Blicken wir noch einmal auf die in 2.1 angerissene Kategorisierung und die Veränderung von Charakteren in den Medien: Erzählung, Film, und Videospiel. Diese Kategorisierung von Jell Jesse²⁶ soll als Grundlage dienen und Probleme zeigen, welche ein Versuch, Spiele (und andere Medien) zu kategorisieren, mit sich bringt: sie ist oft zu einseitig.

Mental → Physical

Charactere in Büchern agieren hoch emotional und man bekommt ihre innersten Gedanken und Gefühle mit. In Spielen steht das Handeln im Vordergrund und mentale Aktivitäten werden über Sprache und Interaktionen mit anderen Charakteren vermittelt. Ohne physikalisches Handeln wären Spiele uninteressant und nicht wirklich möglich.

Reality → Fantasy

Frau Jesse beschreibt, dass Bücher meist realitätsgebunden sind, Filme ihre Wurzeln in diesen haben und Spiele fast ausschließlich aus Fantasesituationen bestehen.

Complex → Simple

Es wird eine Verringerung der Komplexität von Charakteren von Buch über Film zu Spielen Beschreiben. Auch ein Character ohne viel Tiefe kann einen durch das Spiel führen wenn zB. der Fokus auf dem Gameplay liegt.

²⁶ vgl. Schell, Jesse: The Art of Game Design: A Book of Lenses, 2008; S.311.

Was nach dieser Analyse der Kategorisierung auffällt und die Autorin selbst anmerkt ist, dass sie nicht universal anwendbar ist. Sie gibt einen groben Überblick und versucht Spiele von anderen Medien zu trennen. Die tiefe Verbindung vom Spieler zum Character schafft diese Schwierigkeiten.

Dadurch, dass man Charactere selber steuert und selber interagieren muss, ist die Beziehung nicht strikter vorgegeben als in einem Film oder Buch. Es muss sich so anfühlen, als ob die eigenen Taten die Persönlichkeit eines Characters preisgeben und beeinflussen, ähnlich wie sie es in der Realität würden.

Grundlage jedes Characters in einem Spiel ist die Story. Dies ist bei allen Medien gleich, allerdings unterscheidet sich die Art und Weise, wie sich der Character verhält. Hier hört es jedoch nicht auf: Das Genre spielt eine weitere, gewichtige Rolle. Actionspiele können mit wesentlich flachere Charactere beinhalten als z.B. Rollenspiele, welche einen großen Wert auf Interaktion und Beziehung zwischen Characteren legen.

Beachtet man dies, sieht Kategorisierung wie folgt so aus und bietet mehr Spielraum als die von Jesse:

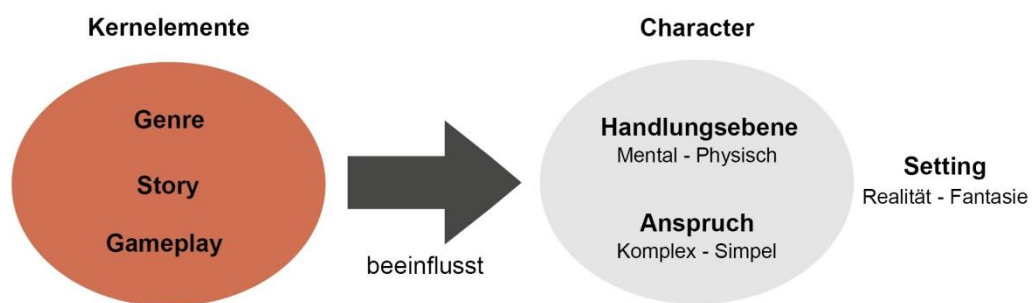


Abbildung 3: Einfluss von Videospielelementen auf die Gestaltung von Charakteren

Die Grundlagen jedes Spieles sind das Genre, die Story, sei sie noch so klein oder flach und natürlich das Gameplay. Alle drei beeinflussen den Character. Je nach Gewicht dieser Punkte für das Spiel kann der einzelne Einfluss variieren.

Komplexe und auch mental aktive Charactere sind demnach möglich, es ist nur komplizierter. Je nach Spiel sind unterschiedlich ausgearbeitete Charactere wichtig. Nimmt man z.B. Super Mario, so hat dieser Character selber hat wenig Hintergrundgeschichte, Emotionen oder Gedanken- bzw. Gefühle. Aber für das Spiel selber ist es auch nicht wichtig. Er hat ein paar wenige grundlegenden Charakterzüge, der eigentliche Fokus liegt jedoch auf den physikalischen Eigenschaften, welche nötig sind, um das Spiel zu meistern. Diese relativ leere Hülle bietet Möglichkeit sich selber in den Character hineinzusetzen. Stark story- und rollenbasierte Spiele benötigen hingegen oft komplexe Charactere.

Ein wichtiger Punkt jener Spiele ist die Geschichte, die Entwicklung von Charakteren und die Interaktion mit anderen Figuren in dieser. Wäre ein Character ein hüllenloses Wesen, welches sich nur mit Aktionen durch die Welt schlägt, würde dieses Spielprinzip nicht funktionieren. Eine Mischung aus beidem ist wichtig.

Die im Buch angesprochene Verschiebung von Realität zu Fantasie findet zwar immer statt, da kein Spiel genau die Wirklichkeit wiedergeben wird, jedoch ist der Wirkungsgrad unterschiedlich. Auch bei Büchern gibt es Geschichten, welche keine Grundlage in der Realität haben, die Wirkung ist dann denen von Spielen recht ähnlich. Eine direkte Darstellung der Realität birgt immer die Gefahr zu real zu sein.

Niemand will sich selber oder die exakte Realität in diesen Medien wiederfinden. Da sie Unwohlsein auslösen kann und grad das Unbekannte und Spannende entfernen. Allerdings ist der Grad, wie realitäts- oder fantasiebezogen ein Spiel ausfällt, eine Grundsatzentscheidung auf Seiten von Story und Gameplay und hat nicht unbedingt in erster Linie etwas mit der Figur zutun.

Das generelle Ziel bei jeder Charactererstellung wird immer sein:

"Successful game designers take that a step further, by having "living" creations that can become an extension of the player."²⁷

Avatare

Die Erweiterung des Spielers nennt man auch Avatar. spielen in Videospielen eine große Rolle. Das Wort selber kommt aus dem Hinduismus welches eine Manifestierung eines höheren Wesens oder einer Seele in körperlicher Form auf der Erde beschreibt:

avatāra, wörtlich: 'Abstieg', von ava 'hinab' und tar- 'überqueren'

Hieraus entstand das Konzept, dass Avatare die Wiedergabe, bzw. eine Erweiterung, des Spielers darstellen, welche er selber steuern kann. Man kann den Avatar auch als Hauptcharakter oder spielbare Figur bezeichnen. Unsere Fähigkeit oder Wille, uns in allem zu sehen, wird auch bei den Avataren genutzt. Die Art des Spiels und der des Hauptcharakters beeinflusst die Art des Avatars. Für diesen gibt es im Regelfall zwei Möglichkeiten, wie er erstellt werden kann, sowie eine Mischung aus beidem.

²⁷ Mitchell, Briar Lee: Game Design Essentials, 2012, S.65.

Die beiden Formen sind die ideale Form und die blanke (leere) Form. In dem Buch *The Art of Game Design: A Book of Lenses* werden beide wie folgt beschrieben²⁸:

Ideale Form

Der Name beschreibt es im Grunde schon. Die ideale Form gibt dem Spieler einen Avatar vor. Er repräsentiert meistens etwas, was wir selber gern sein würden oder in uns sehen wollen. Dadurch übt die Form des Avatars einen Druck auf unsere Psyche aus, da wir die Idee eines idealisierten Selbst ansprechend finden oder zumindest über solche Personen träumen.

Blanke Form

Dies beschreibt Avatare welche wenige Details haben und aus diesem Grund dem Spieler erlauben, sich selber in ihm zu sehen. Viele Details machen Figuren anders und leichter von anderen Dingen zu unterscheiden. Viele Spiele nutzen diese Form, indem sie dem Spieler die Möglichkeit geben, den Charakter von Grund auf selber zu erstellen und sein Aussehen, Fähigkeiten und Namen selber zu bestimmen.

Natürlich können beide Formen vermischt werden. Ein vorgegebener Held kann dennoch einen gewissen Grad an Eigenkreation zulassen. Eine Möglichkeit dafür ist es, ihm z.B. einen Grundcharakter zu geben, aber das Aussehen vom Spieler erstellen zu lassen. Oder man gibt zumindest die Möglichkeit, Namen und Geschlecht zu ändern. Die Kraft der eigenen Beeinflussung und Veränderung eines Characters sollte nicht außer Acht gelassen werden. Schon allein durch einen bloßen Namen kann man sich oft mehr in einen Character hineinversetzen als ohne diese Anpassungsmöglichkeit. Die Auswahl des Geschlechts beeinflusst persönliche Vorlieben als wer und was man spielen möchte und verändert (im besten Fall) auch die Interaktion des Characters mit anderen. Ausrüstung und Fähigkeiten welche man selber wählen kann können die Persönlichkeit eines Characters komplett ändern. Sei er der schwächliche aber intelligente Magier oder der kräftige aber oberflächliche Krieger. Doch auch im Ideal State kann Ausrüstung und Kleidung wichtig sein. Sie können ebenso ein Markenzeichen eines Characters darstellen wie das normale Aussehen, auch wenn sie nur informieren und die Wirkung beeinflussen.²⁹

Ein idealisierter Character muss bis in den kleinsten Winkel ausgearbeitet sein. während bei der blanken Form die Mittel gestellt werden müssen, ihn selber zu erschaffen. Von großer Bedeutung sind bei letzterer Kategorie vor allem Begleiter und Charaktere,

28 vgl. Schell, Jesse: *The Art of Game Design: A Book of Lenses*, 2008; S.312-313.

29 vgl. Rogers, Scott *Level Up! The Guide to Great Video Game Design*, 2014, S. 98-101.

mit denen man interagiert. Es handelt sich also um die Entscheidung zwischen ‚Er-schaffe deine eigene Geschichte‘ und ‚Schlüpfe in die Rolle des Helden‘.



Abbildung 4: Lightning aus Final Fantasy XIII - Ein Beispiel der Ideal Form³⁰

Funktionen

Neben dem Design ist auch das Verhalten und das Innere eines Characters wichtig:

- Bewegung
- Kommunikation und Körpersprache
- Fertigkeiten und Fähigkeiten machen ihn besonders
- Reaktion und Emotionen

Je nach Spiel muss man abwägen, ob man jene Elemente eines Characters tiefgreifend entwickelt darstellt oder nur oberflächlich. Das Gameplay wird immer das Hauptaugenmerk eines Spiels sein, egal wie gut der Character ist.³¹

³⁰ SquareEnix, URL: www.finalfantasy.wikia.com, Final Fantasy Series, 05.01.2015.

³¹ vgl. Mitchell, Briar Lee: Game Design Essentials, 2012, S.65.

2.3 Anthros in Videospielen

Was unterscheidet Anthros von "normalen" menschlichen Characteren in Videospielen und was macht sie besonders?

Wie in Punkt 1.3 besprochen, können Anthros als Mittel des Geschichtenerzählens dienen. Entweder, um Dinge im Hintergrund anzudeuten anzusprechen oder den Betrachter tiefer emotional in die Geschichte einzuspannen. Der Grund, dass es etwas anderes, als ein Mensch, ist kann dabei schon als erste Grundlage für eine Geschichte ausreichen. Menschliche Charactere existieren nie in einem sozialen Vakuum. Sie werden, wenn auch unterbewusst, immer interpretiert, sei es nun nach Aussehen, Herkunft oder Status.

Es gibt verschiedene Arten, wie man anthropomorphe Tiere darstellen kann und auch, wie man die Welt um sie herum aufbaut. Dies Vorurteile und Einschätzungen treten, wie erwähnt, auch bei tierischen Characteren auf, jedoch ist es bei diesen einfacher sie nicht zu beachten oder sich auf neuartige Gegebenheiten einzulassen da wir weniger Verbindungen haben als zu menschlichen Characteren. Beim Character Design können sie neue und kreative Elemente einbringen und einem Überdruß an rein menschlichen Characteren entgegenwirken.

Am Ende sind die Voraussetzungen an diese Art von Characteren die gleichen, für jeden anderen Character in anderen Medien und Spielen. Sie müssen eine emotionale Brücke bauen können und den Spieler durch das Spiel führen. Je nach Spielart unterscheidet sich dabei die Komplexität jener Charactere.

Welche Vorteile bieten Anthros nun für Spiele? Einen hilfreicher Hinweis zur Beantwortung dieser Frage bietet der Blick auf das, was bereits existiert. Analysiert man ein paar Spiele, in denen anthropomorphe Tiere vorkommen, kann man Schlüsse ziehen, warum sie für Spiele so wichtig sind:

Erben der Erde



Abbildung 5: Adventurespiel - Erben der Erde; der Hauptcharacter auf einem Fest der anthropomorphen Tiere³²

Anthropomorphe Tiere leben allein ohne Menschen. Ihre Umwelt und ihr Verhalten ähnelt dem von Menschen, wenn auch mit diversen Besonderheiten aufgrund ihrer tierischen Natur. Die Interaktionen von ihnen laufen so, als würde man einen menschlichen Charakter spielen.

Es herrscht eine interessante Interaktion zwischen den einzelnen Rassen vor, die keinen Bezug zu realen Gegebenheiten nimmt. Die Figuren besitzen einige Eigenschaften ihrer wilden Verwandten die sich auch in ihrem Wesen und Verhalten widerspiegeln. Menschen sind ihnen jedoch Fremd und es gibt keinerlei Interaktion oder direkten Bezug zu ihnen

Dies ist Mittel für einen Plot, in welchem Menschen jene anthropomorphen Wesen erschufen und dann verschwanden. Das Spiel nimmt Bezug auf Wissenschaft, Biologie und Ethik, aber auch auf spirituelle Dinge. Dadurch dass man anthropomorphe Tiere spielt erhält man einen anderen Blickwinkel auf diese Dinge welche sich von einem menschlichen Standpunkt teilweise wegbewegen.

³² The Dreamers Guild, URL:www.linux-user.de, Erben der Erde, 02.12.2014.

Dust



Abbildung 6: Action-Adventure - Dust: An Elysian Tail, der Hauptcharacter und seine Begleiterin³³

Bei Dust verhalten sich die Charactere quasi wie Menschen in einer fiktiven Welt, welche der von Menschen nicht unähnlich ist. Wenn man die Charactere durch Menschen ersetzte, würde sich an der Story oder dem Aussehen der Welt wenig ändern. Jedoch geben die Charactere dem Setting etwas Besonderes und Mystisches.

Es ist dadurch einfacher das Konzept von mit Magie und diversen übernatürlichen Dingen zu vermitteln. Durch den Zeichenstil, besonders in Zwischensequenzen und Unterhaltungen wird einem das Gefühl von älteren Zeichentrickserien mit anthropomorphen Tierwesen erinnert.

Der Rassenkonflikt, welcher den Kernpunkt der Story darstellt, wäre mit Menschen problematischer, da er sofort Bezüge zur realen Welt zöge. Dies könnte zum einem die mystische Atmosphäre zerstören und darüber hinaus Unwohlsein verursachen. Es bietet auch ein interessantes Storyelement da man eine große Zeit im Spiel nicht weiss wer, oder welche Spezies, der angebliche Feind ist.

³³ Microsoft Studios, Dean Dodrill, URL: www.noogy.com, Dust:An Elysian Tail, 02.12.2014.

Okami



Abbildung 7: Action-Rollenspiel Okami, ein teilweise anthropomorpher Wolf als Hauptcharacter³⁴

Hier steuert man eine Wölfin in einer sehr reduzierten anthropomorphen Gestalt. Die Fähigkeiten übersteigen die eines normalen Tieres, man kann mit Menschen und Tieren interagieren und kommunizieren, auch wenn man selber nicht sprechen kann.

Die physischen Fertigkeiten sind erweitert und erlauben Interaktion mit Gegenständen. Dennoch wird ein großer Wert darauf gelegt, die animalischen Charakteristiken beizubehalten und so ein eigenes Spielgefühl zu geben und die Möglichkeit zu geben, in die Rolle eines Tieres zu schlüpfen. Im Vergleich zu den beiden vorangegangenen Spielen merkt man, wie das Vorhandensein von Menschen, die Erscheinung und Interaktion von anthropomorphen Wesen ändern kann. Sei es durch neue Möglichkeiten der Interaktion oder um es für den Spieler nachvollziehbarer zu gestalten.

Dies ist verbunden mit japanischer Mythologie in welcher auch diese anthropomorphen Wesen auftauchen. Man steuert eine Gottheit, was die besonderen Fertigkeiten der Figur erklärt. Aber auch bei der Interaktion mit normalen Tieren fällt auf, dass diese in der gleichen Weise anthropomorph sind, wie der Hauptcharacter. Man fühlt mit den tierischen Characteren aus diesem Grund auf gleicher Weise mit, wie man es mit menschlichen würde. Es gibt keine Wertung oder Eingrenzung, welche Wesen bedeutender oder wichtiger als andere sind. Selbst als Gottheit verhält man sich in diesem Spiel sehr natürlich. Dass man ein Tier spielt, lässt die Welt mystischer wirken und bietet viele witzige aber auch ungewohnte Momente im Spiel.

³⁴ Capcom, URL: www.i.imgur.com, Okami, 05.12.2014.

Donkey Kong



Abbildung 8: Jump'n'Run - Donkey Kong Series, die Hauptfiguren des Spieles³⁵

Die Anthropomorphe Darstellung ist eine Zwischenstufe zwischen den eher normalen Tieren und einer eher menschlichen. Es wird viel mit Klischees gearbeitet, wie die Affinität zu Bananen, was einen gewissen Charme vermittelt und auch als Story- bzw. Spielelement dient. Die Gegner sind anthropomorphe Reptilien, was einen Spezieskonflikt symbolisiert.

Normale Tiere dienen hierbei als Freunde, die einen helfen, In diesem Spiel findet Interaktion zwischen anthropomorphen und natürlich dargestellten Tieren statt, die ohne Sprache auskommt. Menschen kommen in dieser Welt nicht vor, auch wenn es neben den eher sehr natürlichen Umgebungen ab und an auch eher industriell anmutende Gebiete gibt. Die Anthros besitzen weit mehr Fähigkeiten als normale Menschen und sei es nur das affentypische Klettern, welches Spieltypisch erweitert wurde. Die Hauptcharaktere heben sich stark von denen vieler anderen Spiele ab was mit normalen menschlichen Charakteren, aufgrund der Vielzahl, schwieriger wäre.

³⁵ Nintendo, URL: www.gameranx.com, Donkey Kong Series, 05.12.2014.

The Elder Scrolls



Abbildung 9: Rollenspiel - TES V:Skyrim, die beiden primären anthropomorphen Rassen³⁶

Neben einer großen Anzahl diverser menschlicherer Charakterklassen, stehen hier zwei anthropomorphe zur Auswahl: Khajiit und Argonier. (Katzen und Reptilienartige) Dies führt zu einem zu interessanten Rassen-, Interessens- und Kulturkonflikten zwischen Menschen und den beiden Rassen aber auch zwischen den Tierrassen untereinander. Diese gehen von Sklaverei und Unterdrückung jener, bis hin zu Liebe zwischen den Rassen.

Im Grunde verhalten sich aber alle sehr menschenähnlich, aber mit den Besonderheiten der jeweiligen Spezies. Die Katzenartigen bevorzugen warme Regionen und ihre physischen Eigenschaften, wie das leise Laufen, lassen sie oft in eher kriminelle Gefilde abdriften. Die Echsen bevorzugen feuchtere Gebieten, können unterwasser atmen und sind körperlich kräftig. All dies bietet interessante Unterschiede zwischen den Menschlichen und tierischen Charakteren.

³⁶ Bethesda Softworks, The Elder Scroll V: Skyrim, URL: 24.media.tumblr.com, Argonier und Khajiit 05.12.2014.

Mass Effect



Abbildung 10: Action-Rollenspiel - Mass Effect, alle Charaktere des Teams, Menschen und Aliens³⁷

Eine andere Herangehensweise an anthropomorphe Charaktere findet zum Beispiel bei Aliens statt. Diese ähneln bei der Gestaltung anthropomorphen Tieren, außer, dass sie nicht an real existierende Tiere gebunden sind.

Im Grunde kommen bei Monstern und Aliens Eigenschaften zum Tragen, die auch bei Anthros eine Rolle spielen. Sie besitzen meistens eine Verbindung zu real existierenden Lebewesen, sein diese nun Menschen oder Tiere. Ähnlich wie bei der Entwicklung von anthropomorphen Tieren besitzen Aliens (und andere Wesen) neue bzw. andere Fähig- und Fertigkeiten, Kulturen, Interessen und Verhaltensweisen. Möchte man aber ein Wesen, in diesem Beispiel ein Alien, erzeugen welches bei dem Zuschauer eine gewisse Sympathie erzeugt, benötigt dieses zumindest einige Vertraute, menschliche, Eigenschaften.

Mass Effect legt viel Wert auf die Interaktion zwischen den verschiedenen Spezies und Menschen, sei es Krieg, Handel, Freundschaften oder Liebe. Das Erscheinungsbild der meisten Aliens hat menschliche Züge, um den Spieler einen Bezug zu einigen Rassen zu geben, aber auch um wiederum Andere, welche geringere Bezüge zu uns besitzen, geheimnisvoller wirken zu lassen.

Dass viele Rassen sehr menschlich Wirken wurde von den Entwicklern durch vorhandene technische Einschränkungen erklärt. Es ist einfacher ein vorhandenes menschliches Modell zu modifizieren, als immerzu komplett Neue zu erstellen. Da dies neue Modelle und Animationen erforderte, was aufgrund der Mehrarbeit nicht ins zeitlichen und finanzielle Budget passte.

³⁷ EA, Bioware, URL: <http://brokenanalog.com>, Mass Effect Series, 12.1.2015.

Nehmen wir diese wenigen Beispiele aus der Welt der Spiele lassen sich einige wichtige Eigenschaften von Anthros ableiten, und andere wichtige hinzufügen:

- Stärkere Bindung zur Umwelt da Tiere mit Natur verbunden werden
- Emotionale Bindungen von Menschen zu Tieren Nutzen (Haustiere, Klischeevorstellungen usw.)
- Interessante und neue Interaktionen zwischen "Menschen und Anthros", "Anthros mit Anthros" und "Anthros mit Tieren"
- Rassenkonflikte
- Interessen und Kulturkonflikte
- Wunsch Tiere zu verstehen, uns in ihnen zu sehen
- Bindung zur Umwelt und zu Tieren
- Neue Fertig und Fähigkeiten
- Abwechslung und neue Möglichkeiten in Design und World Building
- Ansprechen von realen Themen ohne direkten Bezug nehmen zu müssen
- Einbinden von Mythologie, Religion und Geschichten

3 Anthropomorphe Tiere und deren Besonderheiten der Gestaltung

3.1 Grundlegende Einflüsse auf die Form von Anthros

Einflüsse der Umwelt auf das Aussehen

Wie bereits angesprochen gibt es viele Dinge, die das Aussehen und die Wege anthropomorphe Tiere darzustellen, beeinflussen. Sei es allein das Publikum, die eigenen Vorstellungen, oder das Medium.

Es gibt Unterschiede in der generellen Erscheinungsform, aber auch in der Art wie man die Welt- oder die Umwelt gestaltet, in welcher sie leben und sich die Story abspielt.

Beides ist wichtig um sie glaubhaft wirken zu lassen. Timothy James Jardim geht dabei auf verschiedene Arten in welchen Anthropomorphe Tiere auftreten ein. Diese kann man dann auch als Grundlage für die Anwendung auf Videospiele nutzen³⁸:

- Anthropomorphe leben isoliert von Menschen
- Es existieren nur Anthros (dies kann mit oberem Punkt gemischt werden)
- Anthros und Menschen leben gemischt

Diese Anhaltspunkte beeinflussen nicht das Aussehen von anthropomorphen Charakteren, sondern ist eher ein Kernpunkt in der Story und dem Umweltdesign. Bei Videospielen ist dies jedoch wichtig, da es sowohl die Gestaltung der Welt beeinflusst, als auch das Verhalten der anthropomorphen Charaktere in ihr und sich somit auf das Gameplay auswirkt.

Leben Menschen und Anthros zusammen, muss man für beide Gruppen die Welt gestalten und entwerfen, sozial- und umweltbedingte Verbindungen und Veränderungen einbauen. Hat man nun eine Welt, welche nur von Anthros bevölkert wird oder zumindest abgetrennt von der menschlichen existiert, ist der Fokus primär auf die Interaktion dieser untereinander gerichtet.

³⁸ James Jardim, Timothy: Animals as character: Anthropomorphism as personality in animation, S.7.

Einige Beispiele für das Auftreten von Anthros wurden bereits angesprochen und sind in den Beispielen der Spiele in Punkt 2.3 beschreiben. Vorteil ist, die Vielzahl an Charakteren und Formen welche anthropomorphe Charaktere bieten. Man hat quasi das gesamte Tierreich als Grundlage, Kombinationen dieser und auch komplett eigene Kreationen stehen zur Verfügung.

" Wells states the manner in which anthropomorphic characters are capable of carrying a large variety of representations due to their human and animal natures, being both at once, but not completely one nor the other. "³⁹

Hat man Anthros welche wie Tiere aussehen, sich aber auf einem Menschenähnlichen Level verhalten, ist es einfacher diese glaubhafter darzustellen als in einer Welt wo sie gemischt mit Menschen leben. Diese Isolierung hilft eine Art Grenze zur realen Welt zu erstellen. Eher menschliche Anthros sind aufgrund ihrer schneller erkennbaren parallelen leichter in einer Welt mit Menschen zu vermischen.

Die in Medien häufig auftretende Konstellation ist die Koexistenz von Anthros in ihrer tierischen Gestalt neben den Menschen. Eine andere Variante ist eine Zwischenstufe, bei der keine Menschen in der fiktiven Welt leben, wodurch die Anthros durch ihre Interaktion mit normalen Tieren umso menschenähnlicher wirken.“⁴⁰ Ob man diese ungeschriebene Regel umsetzt, hängt sicher von dem ab, was man mit der Story und Welt erzählen möchte.

Stufen von Anthropomorphismus

Egal für welche Grundlage man sich bei einem anthropomorphen Character entscheidet, es gibt immer zwei Extrempunkte und diverse Abstufungsgrade zwischen diesen. Die beiden Extrempunkte wären zum einem der Mensch, ohne tierische Einflüsse, der andere das normale Tier, ohne menschliche Eigenschaften. Zwischen diesen beiden findet die Anthropomorphisierung statt. Eine Art Kreislauf von Mensch zu Tier:

- Feral
- Anthro: geringer Einfluss menschlicher Eigenschaften
- Anthro: Anteil von Tier und Mensch relativ gleich
- Anthro: Anteil menschlicher Eigenschaften hoch
- Mensch

³⁹ James Jardim, Timothy: Animals as character: Anthropomorphism as personality in animation, S.10.

⁴⁰ Peter Donahue, URL: <http://zuzelandthefox.com>, Žužel and the Fox , 28.11.2014.

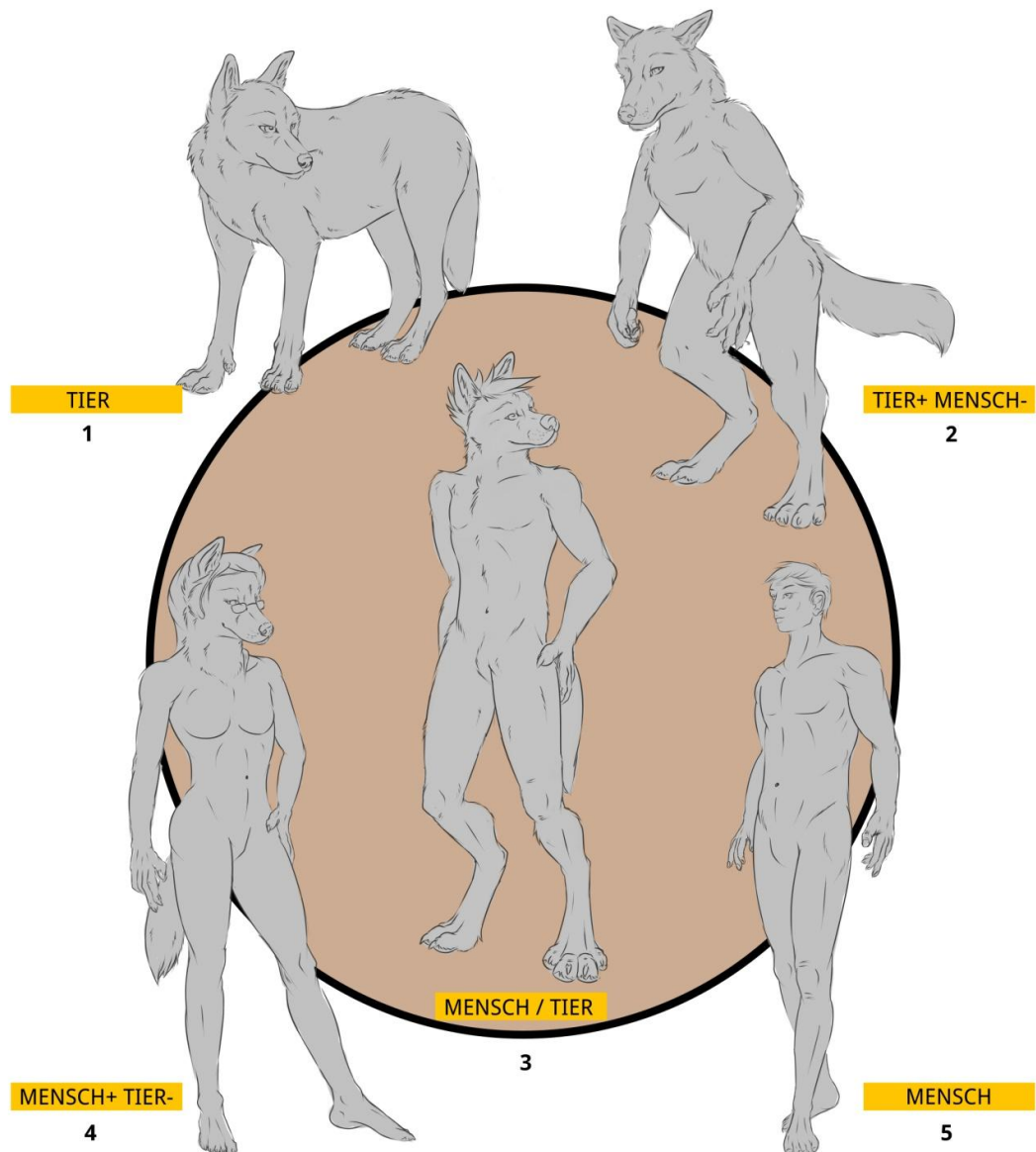


Abbildung 11: Kreislauf von anthropomorphen Stufen

- Bei Kategorie 1 handelt es sich um ein normales Tier, anhand von Eigenschaften wie Sprache, Gedanken oder bestimmten Handlungsweisen kann hier schon Anthropomorphisierungen stattfinden..
- Kategorie 2 ist mehr Tier als Mensch, ähnlich der Vorstellung von Werwölfen (Es gibt allerdings keine Definition darüber, wie viel menschlicher oder tierischer Anteil einen Werwolf ausmachen oder eine Figur als Werwolf erkennbar machen.) Das wilde Tierartige ist dominant, aber das Wesen trägt vermehrt menschliche Eigenschaften, welche z.B. aufrechter Gang, Hände, Sprache, Kleidung usw. sein können.

- Kategorie 3 ist die Balance zwischen menschlichen und tierischen Eigenschaften. Fell, Kopfform, die Art der Beine und Pfoten sowie das Fell. Alles Eigenschaften eines Tieres, gepaart mit typisch Menschlichen wie aufrechter Gang, Hände, Kopf zu Hals-Verhältnis.
- Kategorie 4 stellt das Überwiegen der menschlichen Eigenschaften dar. Inwiefern dies der Fall ist, bleibt jedem selbst überlassen, man kann einem Menschen z.B. einen Tierkopf und einen Schwanz geben und er würde in diese Kategorie fallen. Oder man wandelt das Beispiel von Kategorie 3 weiter ab.
- Punkt 5 wäre dann der normale Mensch. Wie bei Punkt 1 kann man auch hier schon mit geringer Anthropomorphisierung beginnen. Dabei kann es sich z.B. um einen Schwanz oder Ohren, bis hin zu ganzen Verhaltensweisen, handeln.

Was dabei auffällt ist, dass die Übergänge äußerst fließend sind und bei den Punkten 2 und 4 sehr viel von Interpretation abhängen. Ab wann eine Harmonie von beiden herrscht oder ab wann eine Seite dominanter ist, ist nicht festzulegen.

Hierzu gibt es in der Historie auch viele Beispiele welche bedingt auch in diese Art des tierischen Anthropomorphismuses fallen. Der Minotaur, der Sytyr, Anubis oder Zentauren, die Trennung zwischen Mensch und Tier ist bei den meisten der Beispiele zwar klar gezogen dargestellt aber die Grundidee bleibt eine Vermischung von Tier und Mensch.



Abbildung 12: Reineke Fuchs - Wilhelm von Kaulbach⁴¹

Abbildung 12 ist z.B. eine sehr tierisch gehaltene Anthropomorphisierung, welche auch in Kategorie 2 fallen würde.

⁴¹Wilhelm von Kaulbach, URL: <http://commons.wikimedia.org>, Reineke Fuchs, 11.12.2014.



Abbildung 13: Robin Hood von Disney⁴²

Disneys Robin Hood (Abbildung 13) ist wiederum ein gutes Beispiel für eine recht balancierte Form zwischen Mensch und Tier.

Der hier gezeigte Kreislauf (Abbildung 11) ist vielmehr ein Vorschlag als eine geltende Regel. Zwischen den beschriebenen Stufen gibt es noch unzählige Abwandlungen und Veränderungen. Sie bieten jedoch einen Überblick was Anthropomorphismus bei Tieren ausmachen kann und in welchem Rahmen er sich bewegt.

Welche man jetzt als ideale Stufe oder Balance zwischen Mensch und Tier ansieht hängt vom persönlichen Empfinden ab. Die mittlere Figur spiegelt, in diesem Vergleich, die ausgewogenste Balance zwischen Mensch und Tier wieder, natürlich können auch da noch diverse Abweichungen eintreten welche die Grundstimmung der Figur minimal beeinflussen würden. gilt aber das für Design wichtige, 'Form follows function'. Das bedeutet, dass die gewählte Art von anthropomorphen Wesen im Einklang mit dem Rest steht und ihr Design logisch und nachvollziehbar erscheint. Das, was die Figur können und übermitteln soll, muss das Design hergeben. Die Vorstellung und Vorlieben der Zielgruppe und des Designers fließen letztendlich auch mit ein.

Die Einzelnen Stufen rufen verschiedene Eindrücke beim Betrachter hervor, alle wirken unterschiedlich und schon kleine Änderungen können viel an dieser Ändern. Natürlich ist auch alles sehr stark abhängig von dem Zeichenstil, der gebraucht wird: ein realistischer Stil hat es vermutlich schwerer Anthropomorphismus in gering abgewandelten Stufen zu übermitteln. Mit einem stark stilisierten Stil wie in Comics wirken Tiere schon allein dadurch ein wenig anthropomorph.

⁴² Walt Disney, URL: <http://disney.wikia.com>, Disney's Robin Hood, 11.12.2014.

Egal welche Stufe man nimmt, Anthropomorphisierung wird immer ein Mittel oder Versuch sein, Tiere dem Menschen näher zu bringen, sie und ihre besser zu verstehen. Und in diesem Zusammenhang auch unsere eigene.

Anthros als der Mittelweg

Wie und in welcher Form Anthros auch auftreten, sie schaffen einen Mittelweg zwischen tierischen oder menschlichen Charakteren.

Ed Power meint, dass Menschen weniger auf fotorealistische Charaktere reagieren als auf jene, welche durch vereinfachte Formen erkennbare menschliche Eigenschaften ausdrücken. Dies gilt auch für die Eigenschaften, welche bei anthropomorphen Tieren auftreten würden.

Des Weiteren sagt er, dass Tiere oder tierische Charaktere zwar auf Menschen ansprechend wirken, aber das Fehlen von menschlichen Merkmalen sie vergesslicher macht. Da Anthros aber eine Balance aus beiden sind, besitzen sie die Anziehung von Tieren, welche menschliche Charakteristiken innewohnen. Sie erschaffen eine Art "Mittelweg" mit dem sich Menschen identifizieren können.⁴³

Murray Aaseng beschreibt, dass je unspezifischer ein Character ist, sich das Gehirn die fehlenden Teile "hinzudenkt". Lässt man dem Gehirn diesen Freiraum nicht, erzeugt man eine größere Barriere für den Character.⁴⁴

Dieser Mittelweg führt auch zu einem "farbblinden" Weg andere zu verstehen. Aufgrund dessen, dass es er mögliche Barrieren, welche bestehen könnten, bricht ist es einfacher hinter rein physische Erscheinungen zu blicken.⁴⁵

⁴³ vgl. Rager, Logan J.: Anthropomorphism: The Furry Reflection, 2009, S. 9.

⁴⁴ vgl. Aaseng, Maury: The Art of Cartooning & Illustration, 2014, S 36.

⁴⁵ vgl. Rager, Logan J.: Anthropomorphism: The Furry Reflection, 2009, S.11.

3.2 Universelle Einflüsse auf das Aussehen

Grundlagen im Design von anthropomorphen Tieren

Was nun genau für das Design bei anthropomorphen Charakteren wichtig ist, sind natürlich die visuellen und emotionalen Besonderheiten. Die emotionalen Eigenschaften kommen durch das Design und Grundeigenschaften eines Characters, also liegt der Fokus auf dem Design. Sie sind eine Erweiterung der Menschlichkeit. Ein Wunsch, möglicherweise des Erschaffers, sich selber in dem Character zu sehen oder sich in zumindest besser in die Figur hineinzusetzen.

Menschen beurteilen anhand von Aussehen. Die meisten Anthros müssen dem Publikum in erster Linie gefallen. Und die Tatsache, dass Menschen nach dem Aussehen von etwas urteilen, macht man sich im Character Design zu nutzen. Das allein führt aber nicht zur finalen Akzeptanz. Wie bereits erwähnt fühlt die Persönlichkeit und Eigenschaften zur Akzeptanz.⁴⁶

Am einfachsten ist es bei den Eigenschaften zu beginnen, welche universell wichtig sind, zumindest bei dem Character Design von Menschen und eben auch Anthros.

Wie erwähnt sind Charactere immer ein Mittel zum Zweck für die Story und das Gameplay. Beschränkt man sich nur auf das Äußere, ist das Wichtigste die Gesamterscheinung, also dass alles zusammenspielt.

Gesicht, Mimik und Gestik

Das Gesicht ist der Körperteil welchem sehr viel Bedeutung zugewiesen wird. Es spiegelt Reaktionen und Emotionen wieder. Es ist, für Menschen, eins der wichtigsten Mittel der Kommunikation: sprechen, sehen, schmecken, hören und Reaktionen wie Freude oder Traurigkeit werden über den Kopf und das Gesicht wahrgenommen. Wenn wir an Personen denken, oder mit ihnen interagieren, erinnern wir uns primär an ihr Gesicht oder achten auf dieses.

Dies ist natürlich nicht das gesamte Spektrum mit welchem Reaktionen, Emotionen und Interaktionen dargestellt werden. Diese unterscheiden sich oft stark von Mensch zu Tier, aber das Gesicht spielt, egal wann, eine zentrale Rolle bei der Erstellung eines Characters.

⁴⁶ vgl. ebd., S.14.



Abbildung 14: Gesichtsausdrücke eines anthropomorphen Otters

Mit Anthros hat man im Gegensatz zum Menschen noch viele weitere Mittel diese Dinge auszudrücken. Es kann oft schwieriger als bei einem menschlichen Gesicht werden solche Reaktionen deutlich zu machen, auch da uns der gewohnte Vergleich fehlt. Deswegen muss man zusätzlich mit deutlicher Körpersprache arbeiten. Die sich vom Mensch unterscheidenden Körperteile spielen da eine große Rolle. Sei es die Stellung der Ohren, der Schnurrhaare oder des Schwanzes.

Statur

Anhand der einfachen Körperstruktur und Haltung kann man auch schon viel übermitteln ohne sehr ins Detail zu gehen. Ein großer, muskulöser Charakter hat eine andere Wirkung als ein schwächlicher Typ.

Es werden verschiedene Charaktereigenschaften mit der Erscheinung einer Person verbunden. Dass diese nicht immer stimmen ist logisch und ist viel mit Vorurteilen und Klischees verbunden, dennoch sind sie ein wichtiger Punkt. Will man Nutzen aus diesen ziehen, kann es zum einen einige Dinge einfacher machen, aber auch die Gefahr bergen, un kreativ und oberflächlich zu wirken. Will man diesem entgegenwirken, muss man mehr Arbeit in das Wesen und Verhalten eines Characters stecken.

Die Körperhaltung kann viel über den Gemütszustand aussagen: die Anspannung des Körpers, Bewegung der Arme und Hände, die Stellung des Kopfes und der Beine – alles Indikatoren für verschiedene Zustände eines Menschen oder Tieres.

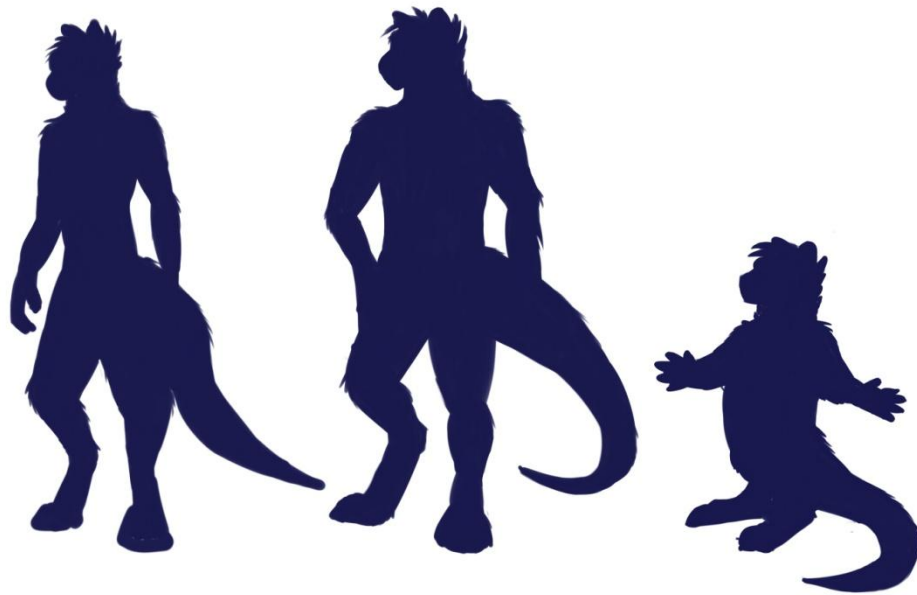


Abbildung 15: Silhouetten verschiedener Staturen eines anthropomorphen Otters

Geschlecht

Das Geschlecht spielt eine große Rolle, sei es in Körperform, Aussehen oder Bewegungen. Bei Tieren gibt es oft erhebliche Unterschiede im Aussehen, sei es allein die Fell, Feder- oder Hautfarbe, Größe und Besonderheiten wie z.B. Hörner. Vermenschlicht man ein Tier sollte man auf solche Besonderheiten und Unterschiede achten. Sie schaffen nicht nur Abwechslung sondern helfen auch dem Betrachter zwischen Charakteren, die nicht menschlich sind, zu unterscheiden.

Wird man spezifischer, sollte man sich als erstes die anatomischen Besonderheiten von Mensch und Tier betrachten. Mit dem Wissen, was besondere Charakteristiken sind, und was jene ausmacht und wie sie wirken, kann man diese auch an Anthros anwenden. Durch diese Methode weiß man auf was Menschen achten, wenn sie so ein Wesen betrachten, wonach sie suchen.

Kleidung

Für menschliche Charaktere extrem wichtig, aber auch für bestimmte Stufen von anthropomorphen Tieren, ist die Kleidung.

Beim Menschen ist Kleidung primär ein Schutz vor Umwelteinflüssen und ein praktisches Werkzeug, je nach Einsatzgebiet. Zusätzlich ist sie eine Mittel sich abzuheben, seine Persönlichkeit nach außen zu tragen oder Dinge zu repräsentieren.

Je nachdem wie stark man Tiere vermenschlicht, ist es ab einem gewissen Punkt möglich ihnen auch menschliche Kleidung zuzuschreiben. Je nach Tier ist der Sinn von Kleidung fragwürdig, ist doch z.B. das Fell der Schutzmechanismus, der Menschen die Kleidung bietet.

Sie hat bei den meisten Anthros also eher eine repräsentative Wirkung.

Mehr Kleidung lässt einen Anthro menschlicher wirken, nimmt man diese Kleidung weg, wirkt er wieder mehr wie ein Tier ⁴⁷

Da Kleidung etwas primär menschliches ist, wirkt sie auch auf Anthros menschlich.

Für das Character Design kann Kleidung viel Wirkung haben. Sie kann für den Charakter, Status, Beruf, Vorlieben und auch Praktische Dinge, die für das Gameplay und Story wichtig sind von Bedeutung sein. Elemente wie Ausrüstung und Kleidung können einen ebenso großen Symbolcharakter haben wie Elemente am Character selber.

Verhalten und Charakter

Wie schon in Punkt 2.1 beschrieben hat das Verhalten und der Charakter einer Person großen Einfluss auf das Design. Er kann das Aussehen zu einem gewissen Grad beeinflussen um jene Züge auch im Design widerzuspiegeln. beeinflusst aber auch ihr ganzes Verhalten.

Bei anthropomorphen Tieren gibt es da keinen Unterschied, nur kann es zu einem gewissen Grad komplexer werden. Erstellt man den Charakter so eines Wesens nur nach dem menschlichen Vorbild, kann es passieren, dass er unfertig oder unpassend wirkt. Ein Konflikt mit dem tierischen Aussehen entsteht. Tierische Verhaltensweisen und Charakteristiken müssen eingebaut werden. Und sei es die Einbindung bestimmter Körperteile bei verschiedenen Gemütszuständen, Geräuschen oder Bewegungen.

⁴⁷ Donahue, Peter: <http://zuzelandthefox.com>, Žužel and the Fox, 11.11.2014.

3.3 Anthros und anatomische Einflüsse

Schon die angesprochenen eher universellen Einflüsse kommen nicht ohne bestimmte anatomische Einflüsse aus dem Tierreich und denen des Menschen aus.

Welche Einflüsse von beiden ein anthropomorphes Tier ausmachen und wichtig sind, dass es als solcher wahrgenommen wird und zusätzlich noch glaubhaft erscheint, gilt es herauszufiltern.

Folgendes Bild zeigt, dass es nicht ausreicht einen Menschen auf allen vieren oder einen Hund auf zwei Beinen laufen zu lassen. Würde ein anthropomorphes Tier so aussehen und sich so bewegen, würde es nicht funktionieren. Es würde unbeholfen wirken und bis auf die schwerfällig anmutende Fortbewegung sich nicht vom normalen Zustand unterscheiden.

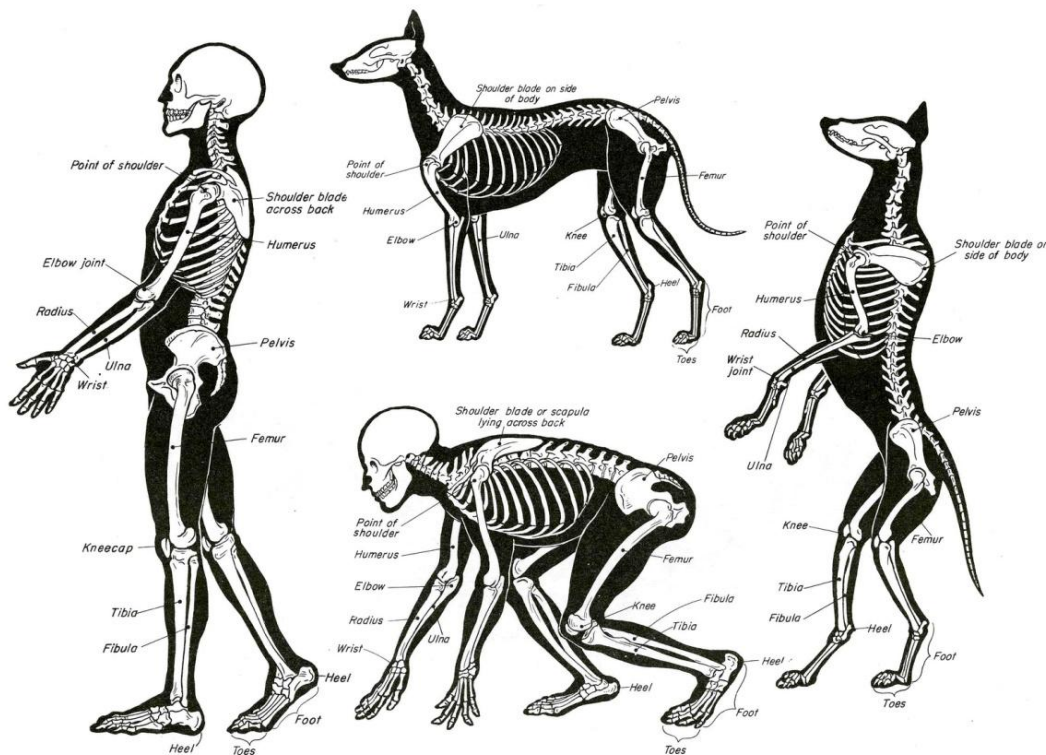


Abbildung 16: Vergleich des Skelettes von Mensch und Hund⁴⁸

Es zeigt jedoch einen der wichtigsten Punkte für Anthros: das Skelett, dessen Charakteristiken und die Fortbewegung, welche möglicherweise angepasst werden.

⁴⁸ Jennifer G. Oliver, URL: <http://characterdesignnotes.blogspot.de>, A study in anthropomorphism: Disney's "Robin Hood", 3.11.2014.

Skelett und Bewegung

Eine Veränderung des tierischen und menschlichen Skelettes findet natürlich nur statt, wenn man eine Stufe des Anthropomorphismuses nimmt, welche sich vom normalen Tier oder Menschen als Grundform unterscheidet. Für dieses Beispiel nehmen wir die in 3.1 angesprochene Balanceform aus beidem.

Das besondere am Menschen ist sein aufrechter Gang, welcher ihn von meisten Tieren unterscheidet. Für glaubhaft wirkende Anthros sollte dieser, als eins der primären Merkmale des Menschen, abgewandelt übertragen werden. „Wirbelsäule, Beine, Füße und die gesamte Körperstatur haben sich diesem Merkmal angepasst.“

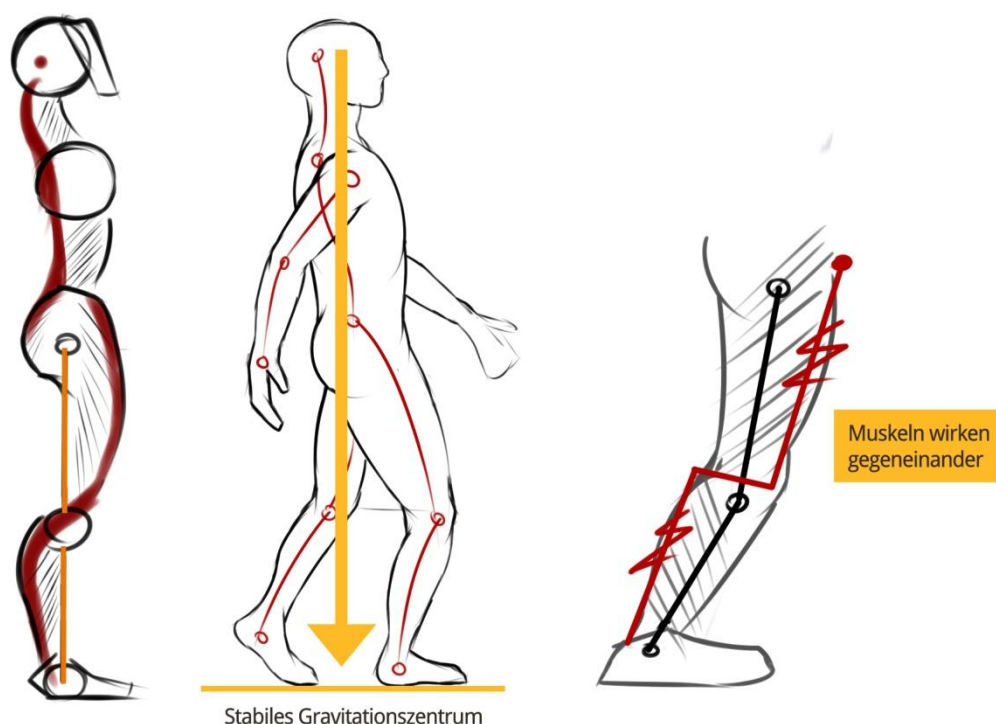


Abbildung 17: Aufrechter Gang des Menschen und die Wechselwirkung der Muskeln

Der aufrechte Gang wird durch die besondere Form der Wirbelsäule ermöglicht und durch das Ineinander wirken von Knochen und Muskeln. Besonders bei den Beinen wird dies deutlich: Die Muskeln in den Beinen wirken gegeneinander und trotz so der Gravitation. Solche Wechselwirkungen sind im ganzen Körper vorhanden um ihn aufrecht zu halten.⁴⁹

⁴⁹ vgl. Sloarski, Chris: Drawing basics and Video Game Art, 2012, S.61.

Die meisten Tiere welche man für Anthropomorphisierung verwendet werden sind die Säugetiere, sicher aufgrund der nahen Verwandtschaft zu uns und aus dem alltäglichen Kontakt mit jenen. Nehmen wir die auf 4 Beinen sich fortbewegenden Tiere als Grundlage. Die Veränderungen, welche man beim anthropomorphisieren dieser anwendet lassen sich dann auch auf andere Tiere übertragen.

Der Körper des Menschen ist so ausbalanciert, dass eine passende Verteilung der Energie stattfindet und eine stabile Gravitationslinie zum Boden entsteht. Diese muss auch bei einem anthropomorphen Tier gegeben sein, da sonst der ganze Körper unstabil wirkt und nicht sicher stehen oder laufen könnte.⁵⁰

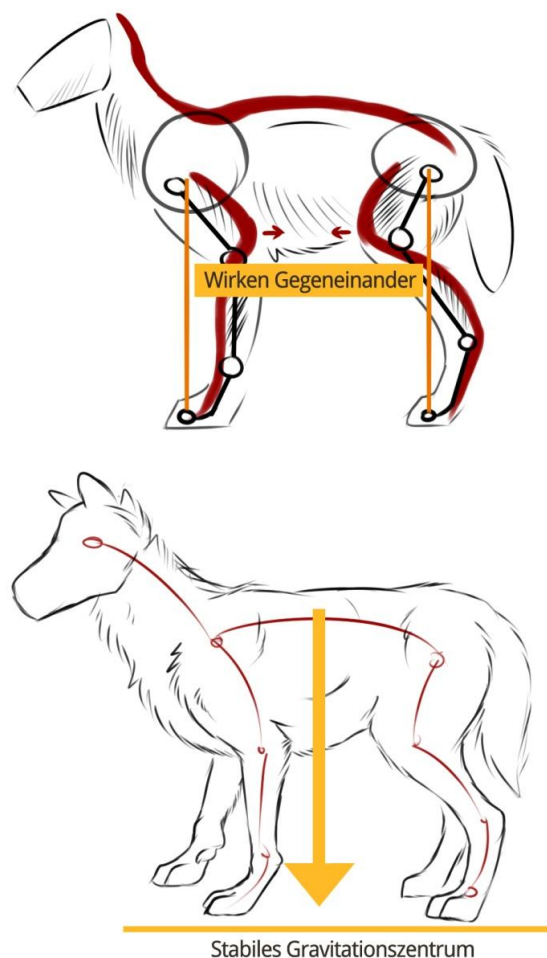


Abbildung 18: Gang, Gewichtsverteilung und Wechselwirkung der Muskeln eines Caniden

⁵⁰ vgl. Aaseng, Maury: The Art of Cartooning & Illustration, 2014, S.36.

Bei Vierbeinern ist ein sicherer Stand einfacher gegeben als beim Menschen und die Wirbelsäule hat eine leichte Schwingung, anders als die S-Form des Menschen.

Wendet man diese aufrechte Form nun auf einen Tierkörper an, muss sich das Skelett dem vom Menschen angleichen. Das heißt die Wirbelsäule muss eine aufrechte Position einnehmen und die Beine müssen sich so verändern, dass sie einen aufrechten Gang unterstützen. Ein Schwanz ist dabei ein Körperteil, welcher der neuen Form beim Laufen zusätzliche Stabilität und Balance bieten kann.

Die Wirbelsäule könnte, wenn man das anthropomorphe Tier als Zehengänger darstellt, stärker geschwungen sein, um so der Beinform eine Gegenkraft zu geben und eine stabile Form und Gravitationspunkt zu bieten.

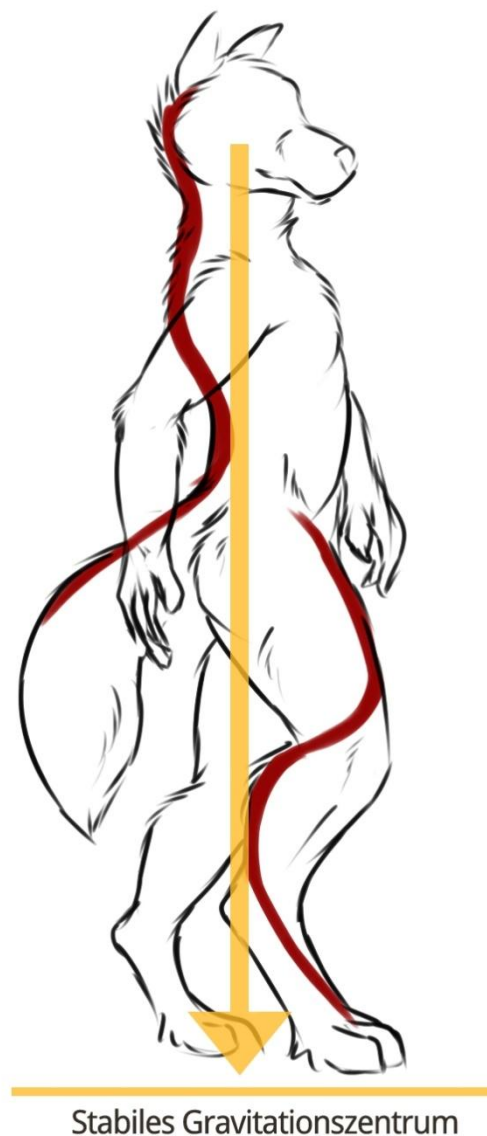


Abbildung 19: Aufrechter Gang eines anthropomorphen Tieres und die Wechselwirkung der Muskeln

Probleme die beim aufrechten Gang mit einer anderen Bein-Art als Sohlengänger auftreten ist die Verlagerung des Schwerpunktes des Körpers. Würde man die Form der Wirbelsäule eines Menschen und Beine eines Zehengängers nehmen, wäre der Schwerpunkt hinter den Beinen und der Character würde nach hinten kippen. Dies gilt es mit der Form der Wirbelsäule und Beine auszugleichen, um wieder ein Gleichgewicht beim stehen und laufen herzustellen.

Beine

Die Form der Beine kann stark variieren. Es gibt drei Arten von Beinen bzw. Gangarten im Tierreich:

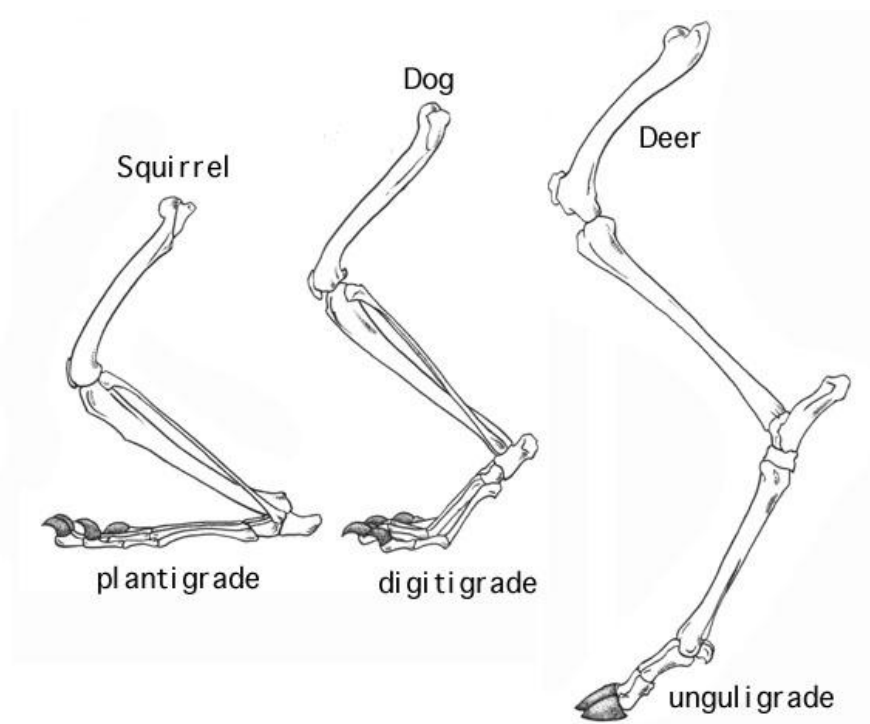


Abbildung 20: Formen der verschiedenen Beinarten im Tierreich⁵¹

- Menschen und z.B. Bären fallen in den Bereich der Plantigrade, also Sohlengänger.
- Digitigrade bedeutet Zehengänger; Hunde, Katzen, und Vögel fallen z.B. in diese Kategorie.
- Unguligrade sind Zehenspitzenwandler. Vor allem Huftiere fallen in diese Kategorie.

⁵¹ Animal Diversity Web, URL: <http://animaldiversity.org>, Feet and Legs, 18.12.2015.

Bei allen ist die Struktur der Beine unterschiedlich und dies wirkt sich wiederum auf die Gangart aus. Eine wichtige Entscheidung ist die Form der Beine, da sie sich auch auf den restlichen Körper auswirkt. Ein Anthro mit menschlichen Beinen, also als Sohlengänger bewegt sich anders als einen mit eher tierischen Beinen. Die Wirbelsäule und mögliche Muskelpartien sind anders ausgeprägt, um einen stabilen Stand zu sichern.

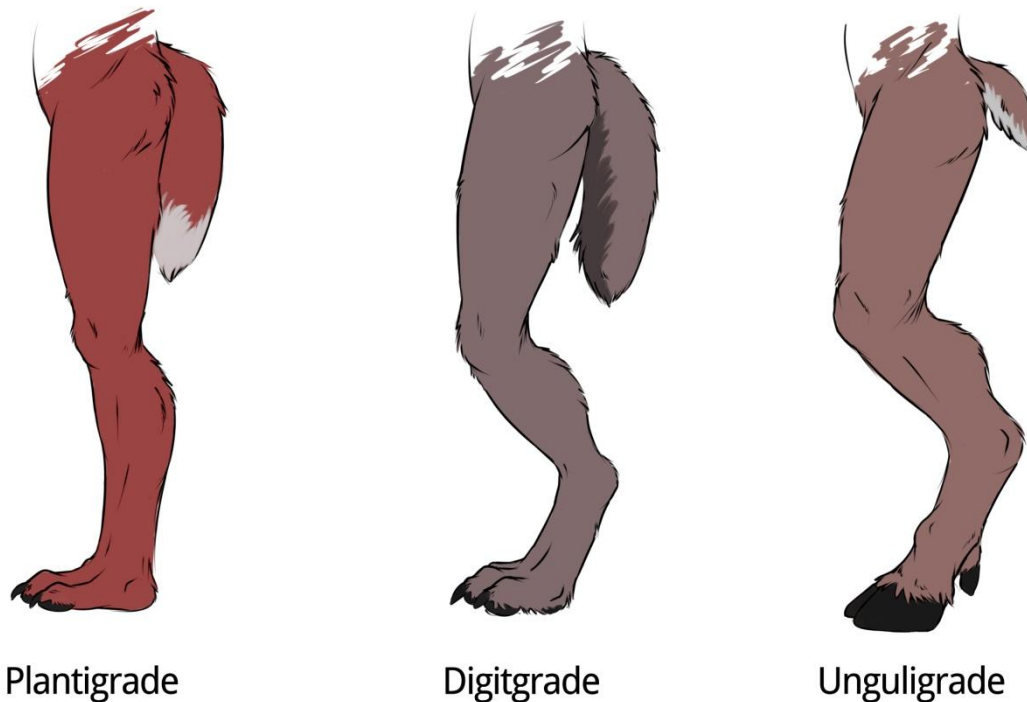


Abbildung 21: Beispiele für Arten von Beinen und Fortbewegung

Weitere anatomische Eigenschaften

Gang- und Beinform sind nicht die einzigen Merkmale, welche übernommen werden können und sollten. Dem Kopf wird sehr viel Bedeutung zugewiesen, wie bereits in 3.2 erwähnt. Meistens wird der komplette Tierkopf, ohne oder mit wenigen menschlichen Eigenschaften übernommen. Ein Grund dafür ist, dass wenn man einen menschlichen Kopf nehmen würde, dieser sofort als Mensch mit einem unpassenden Körper wahrgenommen werden würde. Wichtig ist es mit ihm auch Mimik, Emotionen und Reaktionen zu übermitteln, wie es mit einem menschlichen Kopf der Fall wäre. Die abweichende Form, z.B. durch die Schnauze macht dies komplizierter für den Menschen diese zu erkennen. Aus diesem Grund ist eine Arbeit mit spezifischen Körpermerkmalen jener Tiere zu arbeiten. Bei vielen tierischen Köpfen sind folgende wichtig um jene Reaktionen und Emotionen zu übermitteln:

Schnauze, Lippen/ Lefzen, Maul, Augen, Stellung der Ohren, Schnurrhaare, Stellung des Kopfes, Sprache und Laute



Abbildung 22: Gemütszustände und zugehörige Gesichtsausdrücke dieser

Die Stellung der Ohren zeigt viele Gemütszustände. Grob bedeuten diese: Sind sie aufrecht nach vorn gerichtet kann dies eine aufmerksame aber auch entspannte Stimmung zeigen. Angelegte und eher nach außen gerichtete Ohren drücken eine eher verteidigende oder aggressivere Empfindung aus. Hängende oder angelegte Ohren deuten auf eine traurige, niedergeschlagene oder unterwürfige Stimmung aus.



Abbildung 23: Beispiele von der Darstellung von Augen

Die Form oder Darstellung der Augen kann auch variieren und dadurch eine unterschiedliche Wirkung beim Betrachter auslösen.

Links ist ein eher animalisches Auge. Im Gegensatz zum Menschen sieht man das Weiß des Augapfels kaum. Dafür ist die Iris, zumindest von der Wirkung, dominanter und meist größer.

Dies kann man aufbrechen und mit dem menschlichen Aussehen eines Auges kombinieren. Die Wirkung, die dies erzeugt, ist, dass der Blick dadurch menschlicher und so dem Betrachter möglicherweise eher vertraut vorkommt. Sicherlich ist das auch stark vom Zeichenstil abhängig. Comicartige Stile tendieren eher dazu die Augen groß darzustellen, um sie besser erkenntlich und einfacher zu machen.

Hände und Pfoten

Hände sind ein wesentliches Merkmal von Menschen, sie ermöglichen das Benutzen einer Vielzahl von Dingen und Werkzeugen, mit ihnen fühlen und ertasten wir die Welt. Bei Tieren ist dies nicht viel anders, auch wenn sie sich bei den meisten von unseren unterscheiden. Vorder- und Hinterbeine und Pfoten sind auf das Laufen spezialisiert, das Greifen ist durch den nicht vorhandenen Daumen nicht so ausgeprägt wie bei uns. Dafür sind schützende Pfotenballen stark ausgeprägt und oft sind Krallen als Schutz und zur Jagd vorhanden.

Je nachdem was für eine Art der Beine man wählt, bleiben die Hinterpfoten/ Füße die von dem Tier, welches der Anthro repräsentiert. Nimmt man eher menschenartige Beine (Sohलगänger) ist die Veränderung ähnlich die der Hände. Beine eines Zehengängers kombiniert mit den Füßen eines Sohलगängers würde hingegen nicht gut funktionieren. Die unterschiedlichen Zehen könnten bei dieser Form das Gewicht schlechter verteilen und es würde instabil wirken.



Abbildung 24: Kombination von Händen und Pfoten

Man nimmt primäre Merkmale von Mensch und Tier, also den Daumen und die Finger für die Feinmotorik und das Greifen, die Krallen und die Pfotenballen als die typischen tierischen Merkmale und kombiniert diese. So erhält man eine sehr menschlich anmutende Hand mit tierischen Charakteristiken. Wie weit man die Pfotenballen übernimmt ist variabel. Diese wirken auch schon an den Fingerspitzen in Kombination mit den

Krallen. Umso mehr man diese Pfotenballen übernimmt, also die Anzahl dieser variiert, umso animalischer kann eine menschliche Hand wirken (vorausgesetzt dem jeweiligen Eigenschaften des Tieres).

Andere Tierarten und deren Besonderheiten

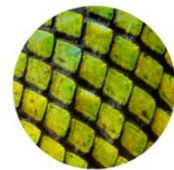
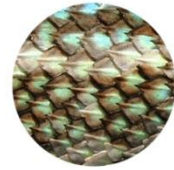
Je nach Tierart gibt es erhebliche unterschiedliche Eigenschaften und Merkmale welche sie von anderen unterscheidet und dadurch auch die anthropomorphen Formen dieser beeinflusst. Ein großer Einflussfaktor ist die Beschaffenheit der Körperbedeckung. Möglichkeiten jener sind: Haut, Fell, Federn, Schuppen oder eine Mischung aus verschiedenen Möglichkeiten, Dinge wie z.B. Metall, Holz oder Stein sind natürlich auch machbar, würden sich dann aber vom "normalen" Tier entfernen.

Im Grunde übernimmt man die Vorgaben des Tieres und wendet diese auf den Menschen an, weil sie in den meisten Fällen repräsentativ für das Tier ist. Auch würde z.B. der Kopf einer Katze oder eines Vogels sehr befremdlich ohne Fell oder Federn wirken oder eine Elefant mit eher empfindlicher, rosafarbener Haut eines Menschen. Eine solche Figur verlöre gänzlich an Wirkung oder wäre nicht praktikabel. Natürlich ist dies immer vom gewünschten Ziel und der Wirkung abhängig.

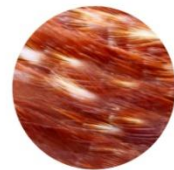
Menschliche Emotionen und Gesichtsausdrücke werden häufig mit dem Gesicht/ bzw. Kopf des Tieres zu einem gewissen Grad kombiniert, um es einfacher zu machen eine Verbindung zum Betrachter zu entwickeln. Mit den von Menschen gewohnten Gesichtsausdrücken ist es einfacher oder gewohnter umzugehen und kombiniert mit der tierischen Körpersprache erhält man meistens einen starken Effekt in diesen Bereichen. Tiere, wie Vögel, welche vom Menschen doch erheblich abweichende Gliedmaßen besitzen, sind da problematischer zu konvertieren. Man möchte die Charakteristik und die Funktion eines Flügels übernehmen und ihn mit der beim Menschen äquivalenten Funktion versehen, also die Hand. Lösungen dafür gibt es einige: Man kann den Flügel eher zu einem Arm wandeln und die Einflüsse des Flügels an diesem mit langen Federn projizieren. Dadurch würde er seine ursprüngliche Funktion verlieren, neue erhalten, und eher sinnbildlich wirken.



Weitere Schuppenarten



Weitere Federarten



Quellen (links nach rechts, oben nach unten):

Delgado Carlos, URL: en.wikipedia.org/wiki/Water_monitor, Wild water monitor, 19.01.2015

Nafis,Gary, URL: www.californiaherps.com, Western Fence Lizard, 19.01.2015

Nagel Glenn, URL: www.nagelphotography.com, Crocodile scales, 19.01.2015

Agumbe, Karnataka, URL: www.amoghavarsha.com, Forest Lizard scales, 19.01.2015

Piccolo, Les, URL: www.deviantart.com, Blue Jay Feathers, 19.01.2015

tOrange, URL: www.torange.us,Feathers, ID:1581 , 19.01.2015

Vaclavek Jiri, URL: dreamstime.com, Feather Texture, 19.01.2015

Biel Kasia, URL: www.dreamstime.com, Feathers, 19.01.2015

Abbildung 25: Möglichkeiten der Vermenschlichung von Reptilien und Vögeln

Ein weiterer Weg ist es den ursprünglichen Flügel zu verwenden, was wiederum den Verlust der Hand zur Folge hätte. Ein Kompromiss aus beiden ist die Verwendung zusätzlicher Gliedmaßen. Dies erinnert dann eher an einen Greifen, was auch bei Drachen funktionieren würde. So kombiniert man menschlich wirkende Arme bzw. Hände und Flügel ohne auf die Funktion von beiden zu verzichten.

Arme als Flügel

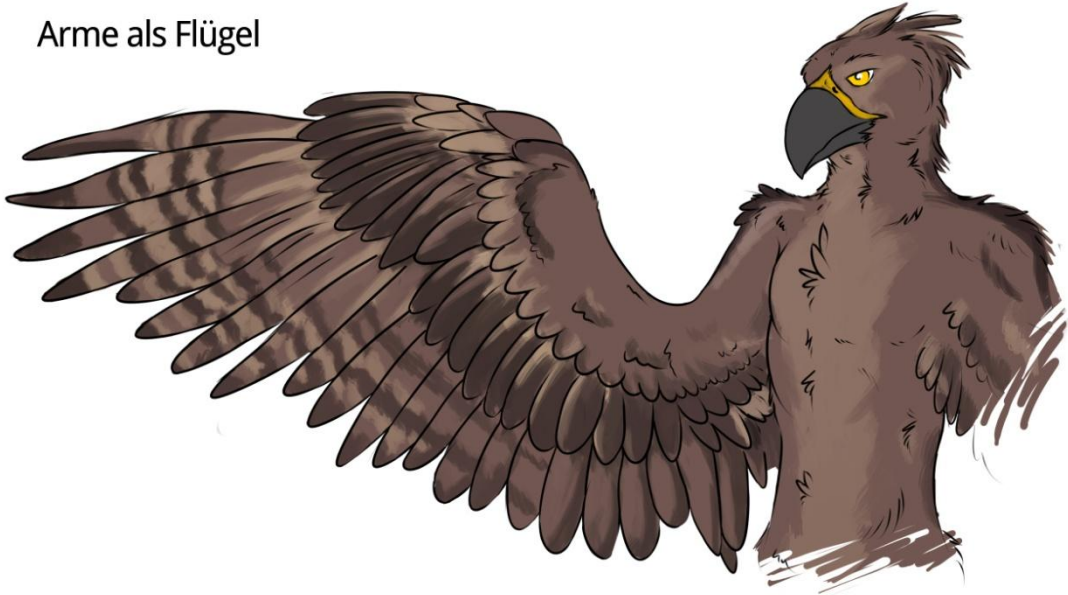


Abbildung 26: Anthropomorpher Vogel mit Arm als Flügel

Arme und Flügel



Abbildung 27: Anthropomorpher Vogel mit Flügeln und Armen

Schwänze

Eine weitere Besonderheit vieler Tiere, welche dem Mensch im Laufe der Evolution verloren gegangen ist, ist der Schwanz.

Diese sind sehr repräsentativ und bieten zusätzlich eine Vielzahl praktischer Eigenschaften. Wie schon beim Gang oder der Fortbewegung angedeutet bietet er ein Gegengewicht beim aufrechten Gang. Er kann Gemütszustände übermitteln, je nach Tierart als Greifwerkzeug oder als Verteidigung genutzt werden.

Diese müssen an sich kaum vom Original abgewandelt werden, einzig die Größe muss angepasst werden, um mit der restlichen Körperform optimal in Verbindung zu stehen.



Canide



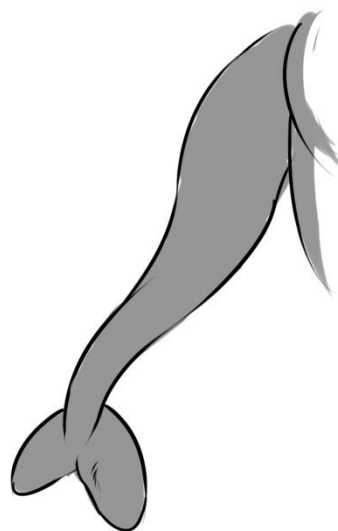
Echse



Hirsch



Felide



Delphin

Abbildung 28: Schwänze verschiedener Tiere

Tiere ohne Gliedmaßen

Bei Tieren ohne sichtbare Gliedmaßen, wie z.B. Wale, Fische oder Kriechtiere, wird es komplizierter. Eine Möglichkeit ist es, ihnen Beine und Arme zu geben, was sie sehr von den normalen Tieren unterscheiden würde. Man muss sich im Voraus, wie z.B. bei im Wasser lebenden Tieren, klar werden, ob der Lebensraum sich bei einem Anthropomorphen Wesen ändern würde oder nicht. In den meisten Fällen wäre das sicher der Fall. Will man eine menschliche Stufe des Anthropomorphismus erreichen, muss man Gliedmaßen hinzufügen. Dies klappt natürlich nicht bei allen Tieren, welche so stark von uns abgewandelte Gliedmaßen haben, bietet bei einigen aber ein interessante Symbiose mit neuen Möglichkeiten.



Abbildung 29: Möglichkeiten der Darstellung von anthropomorphen Schlangen

Nehmen wir zum Beispiel Schlangen, so gibt es verschiedene Wege diese glaubwürdig zu anthropomorphisieren. Ab einem bestimmten Punkt wird man immer dazu tendieren ihnen Gliedmaßen zu geben. Natürlich ist dies keine Regel. Allerdings spielt es eine bedeutende Rolle bei den menschlichen Einflüssen, ohne die es stets recht animalisch wirken würde.

Eine häufig praktizierte Möglichkeit ist dabei nur Arme hinzuzufügen. Das bietet den Vorteil, dass man den charakteristischen Körper und die Bewegung einer Schlange

beibehält und diesen mit einem eher menschlichen Oberkörper fusioniert. Ihre Fortbewegung würde weiterhin animalisch, also kriechend/schlängelnd vollzogen.

Eine weitere Möglichkeit ist es der Schlage die Gliedmaßen eines Menschen zu geben. Hier wird es jedoch kompliziert: Es ist schwer so den charakteristischen Körper einer Schlange beizubehalten ohne Gefahr zu drohen mit einer Echse oder einem anderen Reptil verwechselt zu werden. Mit einem langen, schlanken Körper und einem langen Hals sowie Schwanz kann man diesem teilweise entgegenwirken.

Sicher gibt es noch eine Vielzahl an Besonderheiten, welche man einarbeiten, umwandeln und benutzen kann, um eine Figur oder eine bestimmte Tiergruppe interessant und glaubwürdig zu vermenschlichen. Diese müssen nicht einmal rein körperlich sein, sondern können sich auch auf das Verhalten, die Sprache, soziale Strukturen und Gegebenheiten auswirken.

4 Methoden beim Development

4.1 Charakter Konzeption – Profil, Verhalten und dramatische Figur

Es gibt viele Möglichkeiten einen Character zu entwerfen. Man kann natürlich einfach drauf los entwerfen und möglicherweise kommt dabei der beste Character überhaupt heraus. Es gibt aber auch Möglichkeiten einen zu formen. Sei es des Entwerfen vom Design oder die inneren Werte einer Figur. Mit diesen inneren Werten beginnt man meistens, da diese auch das Äußere einer Figur beeinflussen können. Das Aussehen sollte mit dem Verhalten und Charakter eines Characters zusammenpassen, um glaubhaft zu wirken.

Dramatische Figur

Es gibt ein Inneres und Äußeres Wesen einer Figur. Das Innere kann man als Seele einer Figur bezeichnen und das Äußere das, was während der erlebten Handlung passiert. Deutlicher wird es, wenn man das Innere als Seele und das Äußere als Körper oder Aussehen bezeichnet.

Damit das Innere, also die individuelle Psyche und der Character selber lebhaft erscheinen muss man einen Kontext erschaffen, in dem der Character existiert, eine Welt in der er lebt.⁵²

Was Spieler am meisten an einer Figur neben dem Aussehen interessiert, ist wer der Character ist, seine Einstellung und Denkprozesse. Diese findet man durch das Handeln und Voranschreiten des Characters heraus. Unter Druck, also z.B. die Schwere der Aufgaben, die er erfüllen muss, wird mehr und mehr von diesem enthüllt.

Die Konzeption eines Characters sollte ihm ein Skelett oder Grundgerüst geben, etwas dass mit einem oder wenigen Worten diesen beschreibt.

Dieses Grundgerüst gilt es mit einer Weltansicht auszufüllen. Innere Konflikte machen eine Figur glaubhaft, kleine Eigenheiten und Charakteristiken schaffen Spannung und erzeugen so eine vielschichtige innere Figur.⁵³

⁵² vgl. Koch, Valentin: Character Design - Methoden und Prinzipien, 2003, S.34.

⁵³ vgl. Bugun, Anton: Handbuch zur Story- und Charakterenentwicklung mit einem Leitfaden für die Umsetzung als Animation, 2004, S.70.

Character-Profil⁵⁴

Erste grundsätzliche Fragestellungen für die Konzeption eines Charakter-Profiles:

- Was ist der Character-Typ, was sind seine Verhaltensweisen und Ansichten?
- Was denkt die Figur über sich selbst?
- Welche Eigenschaften - äußere wie innere - machen den Character interessant?
- Mag ich, als Character Designer, die Figur?

Das Charakter Profil ist eine Erweiterung der dramatischen Figur. Hat man diese in ihren Grundzügen erstellt, kann man sich auch an das Profil der Figur wagen. Bei dieser schlüsselt man die innere und äußere Figur ein wenig klarer auf und stellt die innere und äußere in einen Zusammenhang um beide aufeinander abstimmen zu können. Die vier Punkte sind natürlich erst ein Anfang. Je komplexer man die Figur ausarbeitet, umso klarer wird das Bild, welches man von ihr bekommt.

Man könnte zusätzlich eine Art Psychogramm erstellen, epochale Daten festlegen, Beziehungen zu anderen Personen und ein soziales Umfeld entwickeln. Was zur nächsten wichtigen Stufe der Character Konzeption führt: "die Anderen".

Andere Charaktere, seien es Verbündete, Freunde, Gegner oder wichtige Personen, die die Welt bevölkern. Ohne diese würde ein wichtiger Teil der Konzeption fehlen: das Verhalten und der Umgang mit anderen Charakteren.

*„Charaktere existieren nicht in Isolation, sie stehen in Beziehung zu jemand anderen.“ –
Felix Hude⁵⁵*

Verbündete unterstützen und motivieren. Der Character kann sich diesen Figuren öffnen und soziale Beziehungen und Interaktionen eingehen. Sie können dadurch ermöglichen, mehr Sympathie und Verbindungen einem Character, und somit auch der Spielwelt selber, entgegenzubringen.

Gegner sind der Grund für das Voranschreiten, sie können ebenso motivieren aber auch unter Druck setzen. Sie wirken ähnlich wie Verbündete mit dem Unterschied, dass meistens gegen, statt für sie, gehandelt wird.

⁵⁴ vgl. Koch, Valentin: Character Design - Methoden und Prinzipien, 2003, S.34.

⁵⁵ Bugun, Anton: Handbuch zur Story- und Charakterentwicklung mit einem Leitfaden für die Umsetzung als Animation, 2004, S.86.

4.2 Entwurfsmethoden bei der Realisierung von Charakteren

Es gibt jedoch einige Methoden, welche helfen können, eine Figur zu erschaffen. Dabei gibt es Unterschiede in der Erstellung der Grundfigur, also ihrer Proportionen und der generellen Erscheinung der Figur und Techniken, welche sich mit der weiteren Ausarbeitung eines solchen Grundmodells beschäftigen.

Um ein Gefühl zu bekommen, was alles möglich ist, ist es von Vorteil einige der Entwurfsmethoden aufzulisten und ihre Unterschiede zu analysieren.

Entwurfsmethoden für Grundformen eines Characters:⁵⁶:

Kreismethode

Die Kreismethode wird vor allem zu Beginn von Zeichnungen angewandt und hilft Proportionen und die Grundpositionen einer Figur festzulegen. Das eigentliche Designen des Characters erfolgt nachdem man die Grundstruktur mit Hilfe von Kreisen und Verbindungslinien festgelegt hat..



Abbildung 30: Stufen der Kreismethodik

⁵⁶ vgl. Koch, Valentin: Character Design - Methoden und Prinzipien , 2003, S.40-48.

Konstruktions- und Geometriemethoden:

Ähnlich wie die Kreismethode kann man dies auch mit Boxen oder Flächen vollziehen. Diese Boxen repräsentieren Abstraktionen von Körperteilen und Proportionen und bilden somit ein Gerüst, an welchem man gut ablesen kann, ob alles zusammenpasst, ohne sehr in Details wie Muskeln hineinzuarbeiten.

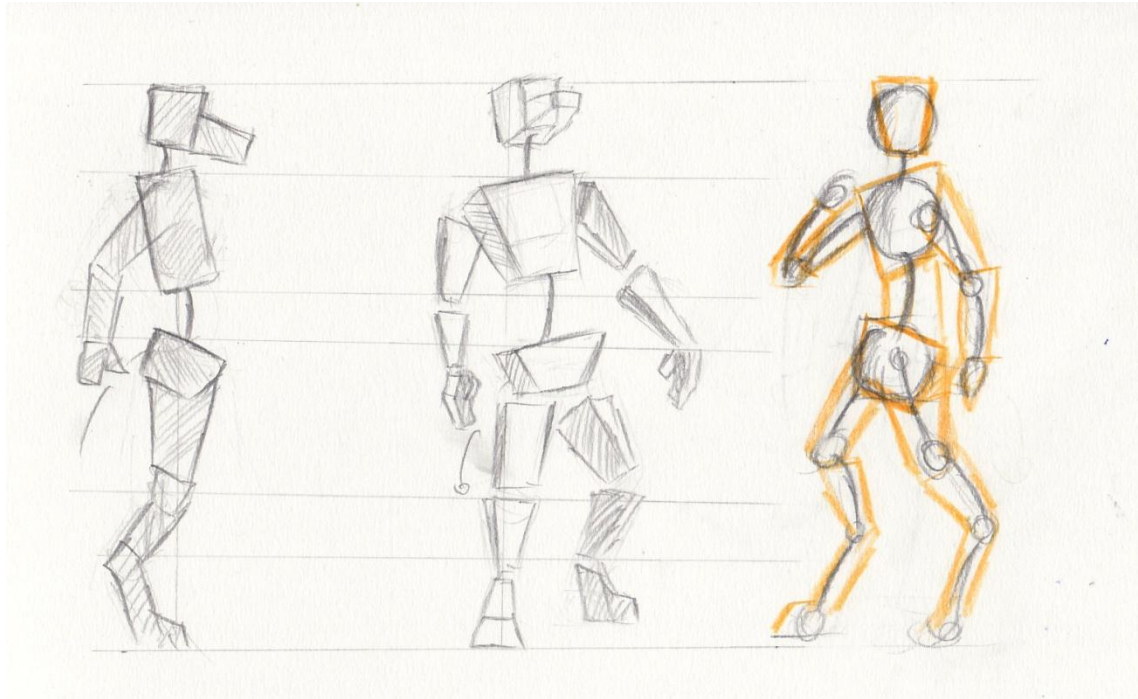


Abbildung 31: Darstellung der Boxmethode

Masse-, Muskel- und Geometriemethoden

Die Masse- bzw. Muskelmethode ist ähnlich der Kreismethode mit dem Unterschied, dass man hier mit den Kreisen, wie bei der Flächenmethode schon, die einzelnen Körperflächen und grob die Muskelpartien andeutet und so den Körper konstruiert.

Die Geometrie- oder Mesh-Methode ist eine Fortführung der vorangehenden. Man beginnt die groben Formen auszuformulieren und zu verfeinern, indem man, ähnlich wie beim 3D-Modellieren, ein Flächennetz erstellt, also die Figur und Details konstruiert. Je nachdem wie genau man dieses Netz erstellt, desto ausformulierter und genauer werden die einzelnen Körperproportionen.

Ob diese Methode praktikabel für die Konzeptionsphase bei Character Design ist, bleibt jedoch fraglich, da man hier schon eine genaue Vorstellung davon benötigt was am Ende entstehen soll. Sie kann jedoch helfen bestimmte Bereiche wie den Kopf oder Muskeln genauer auszuformulieren.

Fläche-/ Silhouetten-Methode

Flächen und Silhouetten sind eine der effektivsten Wege, um schnell eine Vielzahl von unterschiedlichen Formen darzustellen. Es wird immer, wenn auch unterbewusst, mit gegeneinander wirkenden und interessanten dominierenden Formen gearbeitet.

Es hilft, schneller wichtige Teile eines Körpers herauszufiltern und sich anstelle auf Details, auf die Gesamtwirkung einer Form und Figur zu konzentrieren.⁵⁷ (Ein Beispiel dessen ist Abbildung 15)

Die Silhouette eines Characters sollte eine Orientierung dessen zeigen, wie er aussieht. Sie muss auf den ersten Blick erkennbar sein. Dies ist für Spiele, besonders jene wo schnelle Reaktion und eine Vielzahl von unterschiedlichen Charakteren vorhanden sind, wichtig. Der Pose sollte schon bei der Flächenansicht eines Character Beachtung geschenkt werden da jene einen Eindruck verstärken kann. Genauso verhält es sich mit Kleidung und Ausrüstung, welche, wie schon beschreiben, auch repräsentativ für einen Character sein können.⁵⁸



Abbildung 32: Valve's Team Fortress 2 Charaktere als Normale- und Silhouetten Version⁵⁹

Bei den Charakteren aus Team Fortress 2 erkennt man nur durch die Silhouetten sofort um man durch die Silhouette sofort, um welchen Character es sich handelt.

⁵⁷ vgl. Corriero, Mike: The use of Silhouettes in Concept Design. URL: <http://characterdesignnotes.blogspot.de>, 18.01.2015.

⁵⁸ Valve Corp. : DOTA2 Character Art Guide, 2012, S.2.

⁵⁹ Valve Corporation, URL:<http://3.bp.blogspot.com/>, Team Fortress 2, 20.12.2014.

Natürlich sind alle Formen kombinier- und abwandelbar. Einfach frei zu beginnen eine Figur zu zeichnen, ohne auf irgendeine dieser Formen einzugehen, kann ebenso gut funktionieren. Jedoch können, vor allem bei möglicher ungewohnter Anatomie oder Form, diese helfen. Auch helfen diese herunter gebrochenen Visualisierungen bestimmte Charakteristiken von Charakteren, also Besonderheiten ihres Äußeren, was sie von anderen unterscheiden würde, zu erkennen und im späteren Verlauf auszubauen.

Schlüsselkonzepte bei Figuren

Es gibt bestimmte Konzepte, welche beim Erstellen einer Figur helfen können und ihre Wirkung beim Betrachter beeinflussen. Scott Spencer beschreibt jene wie folgt.⁶⁰

Plastisch-skulpturale Betrachtungen:

Primär wichtig beim Erstellen von Skulpturen und 3D-Character sind diese drei Eigenschaften: Gestik, Form und Proportion.

- **Gestik:**
Die Gestik bezieht sich nicht nur auf den Ausdruck des Gesichts, sondern auf das Leben und die Motorik in einer Figur und so dem gesamten Körper. Gestik gibt einer Figur Bewegung und somit Leben.
- **Form:**
Form beschreibt wie Dinge geformt sind und wie diese von Licht und Schatten beeinflusst werden. Ein Kontrast zwischen harten und weichen Formen gibt Spannung. Es gibt drei Typen von Formen: primär, sekundär und tertiär. Primärformen sind die größten Flächen eines Körpers: Brust, Schädel aber auch Nasen oder Ohren. Sekundäre Formen sind Details dieser wie Falten und Ausbeulungen. Tertiäre Formen sind extreme Details wie Poren und kleine Fältchen.
- **Proportionen:**
Proportion beschreibt die relative Größe und Spannung zwischen Formen und Teilen eines Körpers. Sie beeinflusst wesentlich wie wir eine Figur wahrnehmen. Schon allein das Verändern einzelner Körperteile kann dies bewirken. Ein großer Kopf lässt eine Figur klein und kindlich erscheinen. Ein kleiner Kopf macht die Erscheinung des Körpers mächtiger.

⁶⁰ John, Scott: ZBrush Creature Design - Creating Dynamic Concept Imagery for Film and Games, 2012, S.6-15

Formbetrachtungen:

Formen haben immer eine unterschwellige Wirkung und Aussage. Diese gilt es zu nutzen und zu manipulieren. Die schon beschriebene Silhouette spielt dabei eine große Rolle, da diese genau jene Formen widerspiegeln. Als erstes wird das Auge immer diese Grundlinien wahrnehmen.

- **Rhythmus:**

Alle Formen generieren eine Art Struktur und mögliche Balance untereinander. Diese schmelzen im besten Fall zu einer Figur zusammen. Ähnlich wie bei Musik wirkt ein Rhythmus in Formen sich positiv auf die gesamte Harmonie und Wirkung einer Figur aus.

- **Balance:**

Balance ist die Verteilung von Elementen in einem Körper. Eine starke Symmetrie und Balance von Formen schafft eher immobile und monotone, kalte, eher brutal wirkende Formen. Eine Balance kann Stabilität und Stärke verleihen.

- **Kontrast:**

Mit Kontrasten kann man eine Balance aufbrechen. Da Balance oft uneindrucksvoll wirkt, kann man mit Kontrasten einigen Proportionen zu Spannung verhelfen, z.B. ein großer Oberkörper mit einem kleinen Torso wäre ein solcher Kontrast.

Dieser Kontrast leitet gleich zu einer weiteren, äußeren, Eigenschaft von Körpern hin:

- **Visuellen Gewicht:**

Die Größe von Objekten bestimmt ihren Einfluss und Wirkung, unbedeutende Element können, indem sie größer gemacht werden, an Einfluss gewinnen und zu dominanten Elementen werden.

Bei all diesen Faktoren sollte natürlich immer eine realistische und funktionierende Anatomie im Hinterkopf behalten werden. Jede Figur sollte auch ein paar Dinge besitzen welche sie besonders macht, jedoch nicht zu viele da sie sonst drohen im Angebot der Masse unterzugehen.

Model Sheets

Dies sind eine Art Sammlung von bestimmten Aktionen und Zuständen eines Characters. Sie dienen dazu diesen in vielen verschiedenen Situationen und Aktionen darzustellen um eine Vorstellung zu bekommen und zu übermitteln wie er sich einmal in Aktion verhalten würde. Aufgrund der möglichen Darstellung jeglicher Positionen schaffen Model Sheets ein sehr gutes Bild aller möglichen Details eines Characters und zeigen dabei, wie jedes Element mit- und ineinander wirkt und wo eventuelle Probleme

auftreten könnten. Hauptnutzen dieser Model Sheets ist es den Animatoren und 3D-Designer eine Grundlage zu geben auf der sie diese arbeiten.

Es gibt eine Vielzahl von möglichen Wegen solche darzustellen. Man kann den ganzen Körper zeigen, nur Gesichter und bestimmte Ausdrücke, Gegenüberstellungen mit anderen Charakteren und viele weitere Darstellungen welche dem Verständnis helfen.

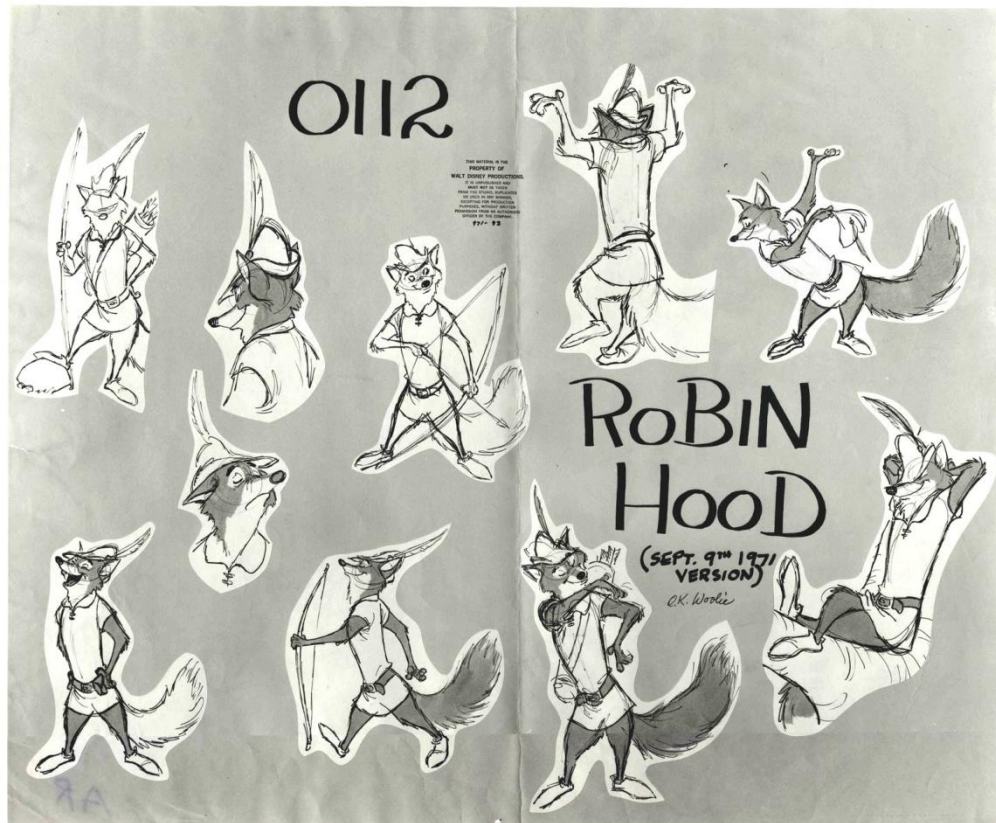


Abbildung 33: Model Sheet von Disneys Robin Hood⁶¹

Sättigung, Farbe und Details⁶²

Bereiche einer Figur welche am Wichtigsten sind, sollten auch im besten Fall am schnellsten den Blick des Betrachters einfangen. Eine Möglichkeit dies zu erreichen, ist das Beeinflussen des Kontrastes und der Sättigung. Visuell interessante Bereiche eines Characters sollten heller wirken und Details sich stärker durch Kontraste und unterschiedliche Sättigung/-und Helligkeitsstufen abheben.

⁶¹ Disney, URL: <http://characterdesignnotes.blogspot.de>, Konzeptzeichnungen von Robin Hood, 3.11.2014.

⁶² Valve Corp. : DOTA2 Character Art Guide, 2012, S.4-9.

Diese Wirkung und alle einzelnen Details und Elemente einer Figur müssen auch in Graustufen erkennbar und voneinander zu unterscheiden sein.



Abbildung 34: DOTA2 Character Art Guide - Beispiel für Graustufen Sättigung⁶³

Bei der Farbgebung ist zu beachten, dass man nicht zu viele Farben verwendet und wenn solche nimmt, die mit einander harmonieren. Beachtet man dies nicht entsteht ein Chaos, welches anstrengend und unharmonisch wirkt.

Die Farbgebung sollte sich teilweise von der Umgebung abheben, um die Charaktere herausstechen zu lassen. Dazu muss man einschränkend sagen, dass die nicht überall der Fall sein kann. Ein Dieb sollte z.B. zwar für den Spieler erkennbar sein, in seiner Umwelt hingegen möglichst nicht besonders auffallen.

Besonders bei Spielen sollte man nie voll gesättigte Farben verwenden, da sonst

⁶³ Valve Corporation, URL: <http://media.steampowered.com>, DOTA2 Character Art Guid, 5.11.2014.

Lichteffekte der Umgebung ihre Wirkung verlieren. Hohe Sättigung kann für besondere Bereiche mit Details genutzt werden, um Fokus auf diese zu lenken.



Abbildung 35: DOTA2 Character Art Guide - Beispiel für Farbsättigung⁶⁴

Um auf das Auge spannend zu wirken muss ein Mix aus interessanten detailreichen und ruhigen Bereichen geschaffen werden. Bereiche mit einer hohen Detaildichte sollte sparsam verwendet werden um diese hervorzuheben. Bereiche mit geringen Detail lassen sich hingegen einfacher und klarer lesen. Es muss eine Balance zwischen einer zu monotonen oder zu chaotischen Wirkung gefunden werden. Mit einer schwachen Veränderung der Sättigung kann man auf großen Bereichen auch weniger störende Details einbauen.

⁶⁴ Valve Corporation, URL: <http://media.steampowered.com>, DOTA2 Character Art Guid, 5.11.2014.

4.3 Schritt für Schritt-Charactererstellung

Als erstes sollte man entscheiden was für eine Figur man benötigt. Wer sie ist, was sie können muss, was ihr Ziel ist und viele Dinge mehr. Es gibt verschiedene Wege dies anzugehen: Man kann eine Welt und eine Geschichte erschaffen und daraus ableiten warum und wie man einen Protagonisten in diese einbaut, oder man erschafft eine Welt um eine Person.

Sicher ist Punkt eins der bessere. Wenn man eine Welt nur um eine Characteridee baut, kann diese schnell unglaublich und unausgereift wirken. Meist steht eine Idee für eine Geschichte im Vordergrund, etwas, was in dieser Welt erlebt werden muss.

Am besten ist es, wenn man sich einige wichtige Eckpunkte im vornherein aufschreibt, anhand dessen man dann einen Character baut. Die Geschichte, das Medium und das Genre beeinflussen die Entwicklung eines Characters. Auch die Entscheidung, ob man dem Spieler die freie Wahl lässt, sich seinen Helden selber zu erstellen.

Gehen wir bei diesem Beispiel einmal davon aus, dass es eine vorgeschriebene Figur ist. Ob es sich dabei um den Protagonisten handelt, macht keinen großen Unterschied. Da dieses Beispiel ohne eine Geschichte ist, auf die sich jener sich beziehen könnte, beschränkt man sich nur auf das Design.

Story:

Diese bildet wie bereits erwähnt meistens die Grundlage. Es ist natürlich auch möglich ohne jene einen Character zu erstellen, was in diesem Beispiel der Einfachheit halber veranschaulicht wird.

Medium:

Computerspiel

Stil:

semi-realistisch

Genre:

RPG, Action, Adventure

Grundlagen im World Building:

Nehmen wir ein Setting welches entfernt an die Zeit des Mittelalters erinnert. In der Welt existiert ein gewisser Grad an Technik und Fortschritt zusammen mit Dingen wie Magie. Ein recht klassisches Fantasy-Setting um Dinge für dieses Beispiel simpel zu halten. Diese Grundlage müsste natürlich immens ausgebaut werden wenn man an das richtige World-Building geht, um die Welt glaubwürdig und interessant wirken zu lassen.

Beruf/Bestimmung:

Abenteurer, Krieger und Magier. Eine Kombination aus verschiedenen Bereichen kann interessante Charakterkonzepte hervorbringen, jedoch sollte es realistisch bleiben, da sonst eine Figur unentschlossen, übertrieben und unausgereift wirkt. Alleskönner sind genauso langweilig, wie wenn man einen komplett farblosen Protagonisten spielt.

Anhand dieser wenigen Punkte bekommt man schon eine kleine Vorstellung von diesem Character. Sicher kann man diesen noch um eine Vielzahl erweitern. Umso genauer und tiefer eine Figur ausgearbeitet ist, umso besser funktioniert sie. (Beziehungen, Hintergrundgeschichten, Verhalten usw. sind alles Dinge, die von der Story kommen oder für einen funktionierenden Character in einer wichtig sind).

Sicher gibt das Medium und die Erwartungen einiges vor. Meistens sind Protagonisten in jenen Geschichten und Medien Personen welche besonders sind und sich von anderen abheben, welche die Welt herausfordern können wie in Punkt 2.2 beschrieben.

Bei Anthrocharacteren ist oft die erste Frage die nach der Spezies des Tieres. Die gewählten Eckdaten des Characters können diese Wahl beeinflussen und eingrenzen. Eine wirkliche Regel gibt es nicht, außer der in Punkt 3 beschriebenen Rücksichtnahme auf Charakteristiken und Erwartungen.

Ein Raubtier passt in erster Linie besser in die Rolle eines Kriegers und Abenteurers, jedoch kann man auch Vorstellungen brechen. Da dies ein vermenschlichte Wesen ist, gelten einige Grundlagen der wilden Verwandten nicht mehr unbedingt. Der Mensch ist im Grunde recht "hilflos", verschafft sich aber durch Werkzeuge und Verstand Vorteile.

Die Wahl eines anthropomorphen Characters unterscheidet sich kaum von derer eines menschlichen. Der einzige Unterschied besteht in der größeren Auswahl und der daraus resultierenden, größeren, Möglichkeiten. Hat man keine beeinflussenden Eckpunkte bleibt die persönliche Präferenz und ein Bezug auf die real existierenden Tiere. Studien an Tieren sind das wichtigste Element bei der Erstellung von anthropomorphen Tiercharacteren. Sie geben Einblick in das Aussehen und Anatomie, ihr Verhalten und Besonderheiten. Collagen helfen diese Besonderheiten hervorzuheben:



Abbildung 36: Collage von Coyotenfotos⁶⁵

Wahl des Characters

Für dieses Beispiel wird ein Coyote der Character. Caniden sind intelligente, kräftige, agile und soziale Tiere. Menschen haben einen gewissen Bezug zu ihnen, was eine Bindung zum Spieler vereinfacht.

Die Familie der Hunde, und übergeordnet Hundartige, bietet eine große Auswahl verschiedener Arten, also warum ein Coyote? Geht man näher auf einige Gegebenheiten (und Vorurteile) ein wird dies einleuchtender:

Wolf: groß, kräftig, intelligent, Kämpfer/ Räuber

Fuchs: klein, schnell, gerissen, schlau - eher diebisch, verspielt

Coyote: kleiner als Wölfe, schlanker und graziler aber dennoch Räuber und ausdauernd

⁶⁵Collage (von links nach rechts und oben nach unten):

Christopher Bruno, URL: <http://pt.wikipedia.org>, Coyote in Yosemite, 18.01.2015.

Rebecca Richardson (Red~Star), URL: <http://www.flickr.com>, Coyote at Ridgefield NWR, 18.01.2015.

Quail Springs Farm, URL: www.quailspringsfarm.com, Coyote Head. 18.01.2015.

Peace Valley Nature Center, URL: <http://www.peacevalleynaturecenter.org>, Coyote, 18.01.2015.

USFWS Pacific Southwest Region, URL: <http://www.flickr.com>, Coyote at Tule Lake NWR, 18.01.2015.

Jitze Couperus, URL: <http://www.flickr.com>, Coyote, 18.01.2015.

Keine Regel schreibt vor was für ein Tier oder Spezies man auswählt, denn man kann jedes Tier so erschaffen das es als, und in die Rolle eines Character passt. Nehmen wir jedoch diese Punkte der realen Verwandten als Grundlage, passt ein Coyote am besten als ein Kämpfer/ Magier, da er zwar etwas kleiner und schlanker ist als ein Wolf aber dennoch ein kräftiges Raubtier, eine Kombination wie die Fähigkeiten des gewünschten Characters.



Abbildung 37: zeichnerische Studie der Unterschiede von Coyoten und Wölfen, speziell Fellfärbung

Wie beschrieben ist es hilfreich, Tiergruppen zu vergleichen, um auch kleinere Unterschiede oder Gemeinsamkeiten festzustellen und um zu begreifen wie Dinge, z.B. in der Anatomie, ineinander wirken und.

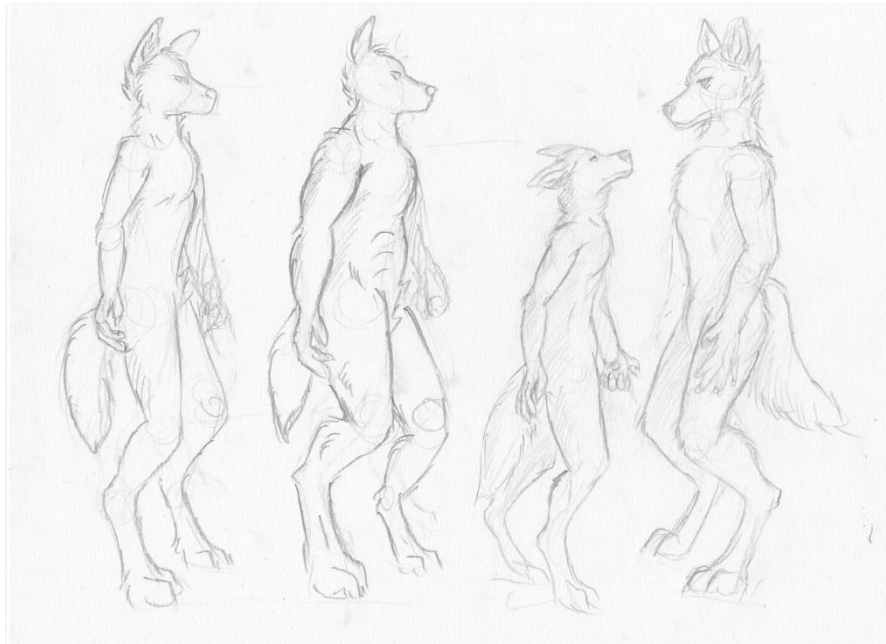


Abbildung 38: Scribbles für Körperformen



Abbildung 39: Scribbles für Ausrüstung

Scribbles, Sketsches von verschiedenen Körperformen, und Posen helfen eine Vorstellung für den Character zu bekommen und welche Eigenschaft am besten zu ihm passen. Vorher festgelegte Eckpunkte wie z.B. ein gewünschter Grafikstil können im

vornherein Arbeit sparen. Dadurch vermeidet man abdriften in viele andere Zeichen- und Darstellungsmöglichkeiten was wertvolle Zeit kosten könnte. Versuche fernab von den geforderten Eckpunkten können jedoch für neue frische Ideen sorgen und sollten nicht gänzlich außer Acht gelassen werden.

Hat man eine gewünschte Körperform gefunden kann man diese ausarbeiten. Ausrüstung kann und hat oft auch ein Symbolcharakter für Charaktere, ähnlich wie das Aussehen jener Ausrüstung bezieht sich natürlich auch stark auf das Worldbuilding da bestimmte Eigenschaften einer Welt bestimmte Teile an Waffen und Ausrüstung beeinflussen und formen.

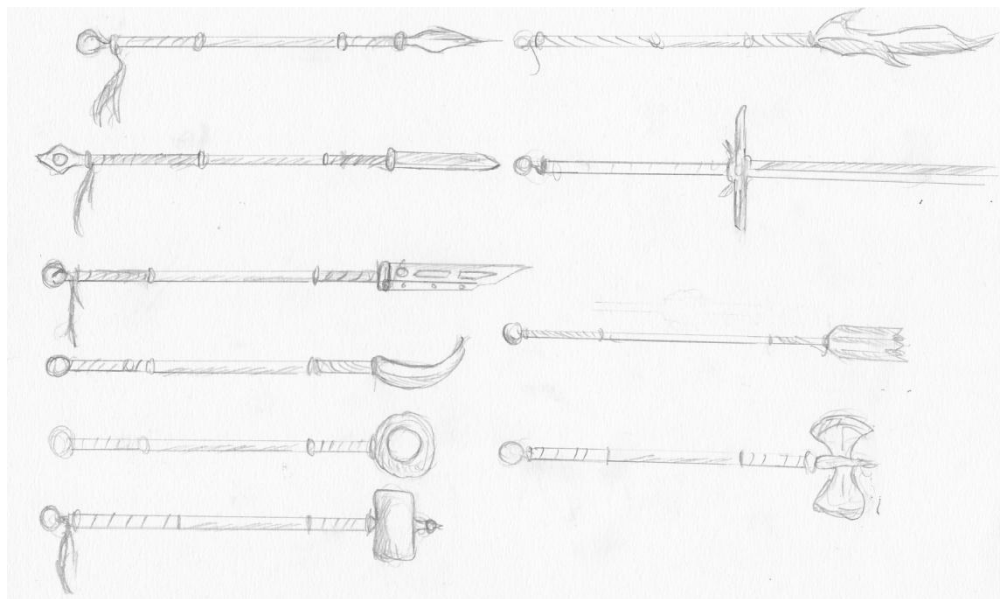


Abbildung 40: Skizzen für Speerformen

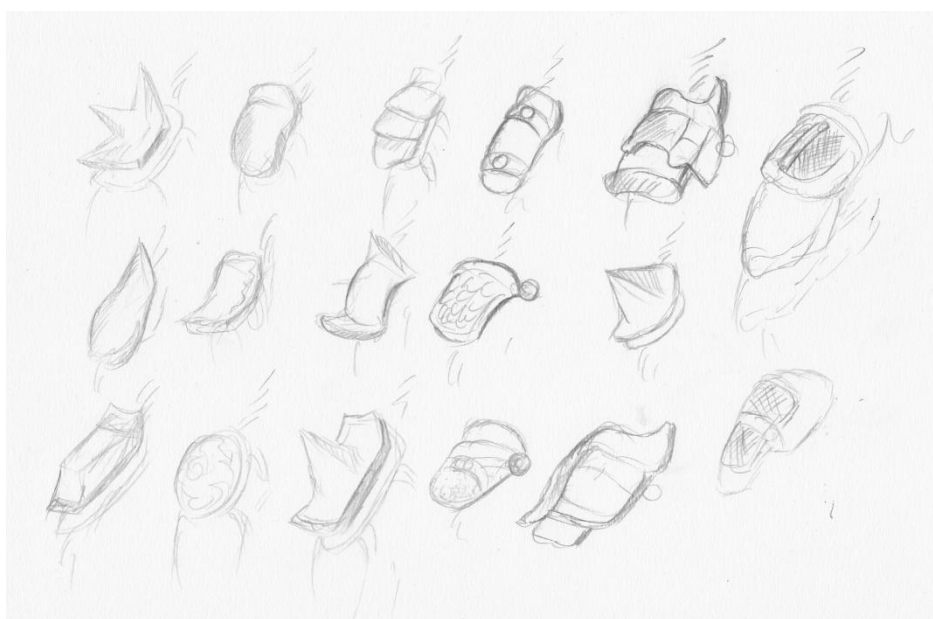


Abbildung 41: Skizzen für Schulterplatten



Abbildung 42: Aussehen des Characters ohne Ausrüstung

Die gewählte Körperform orientiert sich an den realen Tieren, welche recht schlank und generell kleiner gebaut als ihrer größeren Verwandten wie Wölfe sind.

Die Körpergröße kann hierdurch beeinflusst werden, da es sich allerdings um eine Symbiose aus Mensch und Tier handelt, muss nicht unbedingt darauf geachtet werden, da es aber eine Symbiose mit Menschen sind muss man diese nicht unbedingt einbauen. Auffallen würde dieser erst im Vergleich mit anderen Tierarten und kann dann für interessante Unterschiede in Charakterkonzepten sorgen.

Fell hat einen großen Symbolcharakter und bestimmte Markierungen in diesem können einen Character einzigartig und wieder erkennbar machen. Wie bei Menschen ähnelt sich kein Tier dem anderen. Wahlweise kann man auch mit Haaren arbeiten. So wäre der Character eigentlich schon fast fertig zur Verwendung. Allerdings sind Kleidung, Ausrüstung und eventuell diverse charakteristische Gegenstände wichtig für einen zumindest zu einem gewissen Grad menschlichen Character wichtig.



Abbildung 43: Scribbles des Characters mit Ausrüstung



Abbildung 44: Lineart des finalen Characters

Gründe für die Designwahl war den Character in den festgelegten Eckpunkten und Spezialisierung widerzuspiegeln. Die Rüstung ist eine eher leichte Lederrüstung mit wenigen Metallelementen um eine gewisse Beweglichkeit zu geben. Auch würde dem eher schlanken Characterdesign eine schwere, klobige Metallrüstung negativ entgegenwirken. Die Taschen sollten robust und praktisch wirken. Das bedeutet, nicht im Weg, aber schnell erreichbar sein. Der Schal und Umhang an der Hüfte spiegeln hingegen den Part eines Magiers wieder und sollen aufgrund der Farben auch einen höheren Status vermitteln. Sie stellen ein Kontrast zum eher kriegerisch wirkenden Rest der Ausrüstung dar. Die Waffe ist eine Symbiose aus einer Lanze oder Speerwaffe und dem Stab eines Magiers.



Abbildung 45: Colorierte und in Szene gesetzte Umsetzung des Characters

4.4 Technische Probleme und Einschränkungen

Einschränkungen wird es immer geben, welche sich von Medium zu Medium aber immer unterscheiden. Zu einem sind dies Zeit, Budget, eigene Fähigkeiten und auch das, was das Publikum will, dessen Vorlieben, Wünsche und Vorstellungen. Bei Computerspielen ist gestalten die technischen Limits sich als weitere Einschränkungen. Die Entwickler von Bioware haben in einem Videointerview darüber gesprochen, warum viele ihrer Alienrassen so menschlich wirken.⁶⁶

In den von den Künstlern ausgedachten Konzeptversionen unterscheiden sich diese oft stark von den finalen Umsetzungen im Spiel. Grund dafür ist der Arbeitsaufwand. Grundlage jedes Characters im Spiel ist ein 3D-Modell und eine dazugehörige Knochenstruktur, welche zum Animieren verwendet wird. Würden sich jetzt viele Rassen erheblich vom menschlichen Grundkörper abheben, müsste für jede dieser einzigartige Körperstrukturen und Animationen angelegt werden was, wie in diesem Beispiel, Zeit und Budget gesprengt hätte.

Veränderungen konnten an Körperstellen, welche wenig von der Bewegungsanimation beeinflusst werden vorgenommen werden, also Dinge wie Brust, Rücken, Kopf und die generelle Körperbedeckung. Länge und Umfang von Körperteilen lässt sich ebenfalls relativ leicht verändern ohne das grundlegende menschliche Model zu verändern.⁶⁷

Leistung von Computern und Konsolen beeinflusst den Detailgrad und die Qualität von Grafiken und somit auch von Charakteren. Oft muss man Abstriche machen damit diese überhaupt digital umsetzbar sind. Diese Einschränkungen sollte man beim Erstellen eines Charakters beachten.

⁶⁶ EA, Bioware: Mass Effect - Creating the Krogans: URL: <https://www.youtube.com>, 19.01.2015.

5 Auswirkung auf das Environment Design und World Building

5.1 Wechselwirkung zwischen Character und der Umweltentwicklung

Wie im vorangegangenen Kapitel bereits angedeutet, ist das World Building ein fester Bestandteil, welcher sich nicht unwesentlich auf die Gestaltung und Entwicklung von Characteren auswirken kann.

Beim World Building geht es darum, ist es, eine fiktive Welt zu erschaffen in welcher die Geschichte spielt. Umso detailreicher und tiefgreifender diese ausgebaut ist, umso glaubhafter und ineinander schlüssig erscheint diese und bietet Platz für mehr als nur eine Geschichte. Dies bezieht sich auf Historie, Kulturen und Geschichten, Völker, Rassen, Tiere und andere Wesen, die diese bevölkern, Architektur, Religionen, Sprachen und viele weitere

Menschen, Tiere und andere Wesen leben nie isoliert, sie brauchen eine Welt in der sie existieren, eine Umgebung und einen Planeten, den sie bevölkern. In dieser gibt es eine Geschichte für jedes Lebewesen. Es wirkt realistischer wenn sie in einer Welt eingebunden sind. Dadurch versteht man Aussehen und Verhalten deutlicher und kann ihre Eigenschaften der Umwelt nach formen. Was beeinflusst das Erschaffen einer Welt? Grundlagen dieser sind die Vorstellung einer Geschichte die man erzählen möchte und ein mögliches Design welches man umsetzen will. Eine Geschichte oder Story treibt das Design von Characteren voran und fügt sich so wiederum in diese ein - eine Art in sich geschlossener Kreislauf. Interaktion auf Interaktion auf Interaktion.⁶⁸

Natürlich geht dies auch in die andere Richtung. Hat man einen bestimmten Character oder Charaktergruppe und ist überzeugt, dass dieses Design wirkt, kann man auch die eventuell bereits erschaffene Umwelt darauf anpassen, als ob diese Charactere die Umwelt zu ihren Gunsten formen. Auch wenn man Charactere nach ihrer Umwelt verformt, muss man ihren Einfluss auf die Welt spüren. Jedes Lebewesen macht sich seine Umwelt zu nutzen, und viele verändern und nutzen sie zu ihrem Vorteil.

Dies kann das generelle Aussehen von Lebewesen beeinflussen, die sich meist den Umweltbedingungen anpassen, aber auch die kulturellen und praktischen Dinge wie Kleidung und Baustil beeinflussen. Epochale Gegebenheiten sind ebenfalls ein wichti-

⁶⁸ Gilbert Banducci und Terryl Whitlatch: Animals Real and Imagined: The Fantasy of What Is and What Might Be, 2010.

ger Bestandteil. Technisch weit vorangeschrittene Zivilisationen verändern und nehmen ihre Umwelt anders wahr als Zivilisationen mit geringem technischen Fortschritt.

5.2 Besonderheiten der Veränderungen durch anthropomorphe Charaktere

Die Veränderung, die auftreten wenn man anthropomorphe Charaktere in eine Welt einbindet, sind nicht wesentlich, anders als, die wenn man jede andere z.B. menschliche Rasse einbindet. Einfluss darauf nimmt wie immer die allgemeine Geschichte und Umwelt. Welchen Platz nehmen sie in dieser ein, gibt es Verbindungen zu anderen Wesen, Kulturen und Gesellschaften. Leben Menschen in der Welt oder sind sie isoliert, was für ein Grad der Anthropomorphisierung ist vorhanden? All dies beeinflusst den Weg, wie anthropomorphe Wesen die Umwelt verändern würden.

Die Besonderheiten der anthropomorphen Tiere sollte sich aber in der Gestaltung der Umwelt und in der Interaktion jener widerspiegeln. Es gibt diverse Erwartungen, die man an eine menschliche oder tierische Spezies stellt. Natürlich gibt es keine Vorgaben was einfließen sollte oder wie ein Einfluss einen anderen verändert. Vielmehr sind dies Vorschläge und Ideen wie diverse Einflüsse wirken:

- Nähere Naturverbundenheit - aufgrund der tierischen Eigenschaften geht man davon aus, dass Anthros anders und intensiver mit ihrer Natur umgehen.
- Kleidung, Schmuck und Aussehen dieser sollte der Körperform und Kultur angepasst sein.
- Architektur, Wohnräume und Werkzeuge müssen zu der jeweiligen Spezies passen und praktisch sowie komfortabel wirken.
- Sprache und Verhalten können und sollten sich zu einem gewissen Grad von z.B. anderen Spezies, z.B. Menschen, unterscheiden.
- Wenn Anthros einen gewissen menschlichen Einfluss haben, erwartet man, dass sie die Welt auch wie diese beeinflussen und verändern. Den tierischen Aspekt, und wie jener die Welt auf seine Weise beeinflussen würde, ist auch wichtig. Es liegt daran, welcher man mehr Bedeutung schenken möchte.
- Beim Zusammenleben verschiedener Rassen und Kulturen entstehen Spannungen, Vermischungen, Bündnisse und es kann etwas Neues entstehen. Die sollte zwischen verschiedenen anthropomorphen Tieren sowie, wenn vorhanden, zwischen diesen und Menschen geschehen.

Ein Beispiel ist, wie schon in Punkt 2.3 erwähnt, das "The Elder Scrolls" Universum. Neben verschiedenen menschlichen Rassen gibt es auch anthropomorphe, die dominanten Katzenartigen und ein echsenartiges Volk. An den Konzeptzeichnungen kann man die Unterschiede ihrer Umwelt, in der sie primär leben und wie sich die Architektur unterscheidet, gut erkennen.



Abbildung 46: TES:Online - Konzeptzeichnung der Heimatumgebung der Katzenartigen (Khajit)⁶⁹



Abbildung 47: TES:Online - Konzeptzeichnung der Heimatumgebung der Reptilenartigen (Argonier)⁷⁰

⁶⁹ Bethesda Softworks, The Elder Scrolls:Online, URL: <http://www.elderscrollsonline.com>, Alik'r Desert Concept, 18.01.2015.

⁷⁰ Bethesda Softworks, The Elder Scrolls:Online, URL: <http://www.pcauthority.com>, Stormhold Concept, 18.01.2015



Abbildung 48: TES:Skyrim - Konzeptzeichnung der Heimatumgebung der Menschen⁷¹



Abbildung 49: TES:Skyrim - Konzeptzeichnung der Heimatumgebung der Menschen⁷²

⁷¹ Bethesda Softworks, The Elder Scrolls V:Skyrim, URL: <http://www.uesp.net>, Solitude Landscape, 18.01.2015.

⁷² Bethesda Softworks, The Elder Scrolls V:Skyrim, URL: <http://elderscrolls.wikia.com>, Whiterun_Interior, 18.01.2015.

Im Endeffekt ist als würde man menschliche Kulturen, aber auch tierische, zu betrachten oder neue zu entwickeln. Viele unterscheiden sich und diese Unterschiede sollte man auch beim Entwickeln von Charakteren in Spielen beachten. Sie machen eine Welt interessant und erkundungswürdig und geben Raum für Handlung und Interaktion.

Bei der Entwicklung von tierischen Kulturen sollte man, damit ein besseres Verständnis für den Spieler entsteht, einige Eigenschaften und Gegebenheiten aus beiden Welten einbauen und möglicherweise mit komplett Neuem ergänzen, um sie undurchsichtiger und dadurch wiederum spannender erscheinen zu lassen.

5.3 Komplikationen bei der Verschmelzung beider Welten

Sicher gibt es auch Komplikationen wenn man Anthros in eine Welt einbinden will. Schafft man eine Welt in der Anthros und Menschen leben, muss man eine glaubhafte Interaktion zwischen beiden schaffen. Das kann teilweise schwer werden, da man sich nicht unbedingt auf das Verhalten zwischen Menschen oder Mensch zu Tier beziehen kann. Abhängig vom Publikum kann es auch schwer fallen, eine Beziehung zu einem anthropomorphem Character aufzubauen. Eine Relation zur eigenen Spezies, als einem Menschen, aufzubauen, ist für viele leichter als mit nicht-menschlichen oder teilweise ähnlichen Charakteren. In einer Welt, in der beide Gattungen vorkommen, kann es dazu führen, dass anthropomorphe Charaktere im Vergleich zu den menschlichen Pendant untergehen oder wichtig werden

Bei Spielen kann auch der Arbeitsaufwand wesentlich höher ausfallen. Nimmt man z.B. Ausrüstungsgegenstände, so muss man verschiedene Modelle dieser entwickeln, damit sie für Menschen und die vorkommenden anthropomorphen Wesen gleichermaßen funktionieren, die jedoch andere Bein- und Kopfformen besitzen. Gleiches gilt für Charaktermodelle. Wie in 4.4 angemerkt wird der Arbeitsaufwand umso größer, desto mehr sich ein Modell vom Menschlichen wegbewegt.

Schafft man es diese Komplikationen zu umgehen, erhält man jedoch eine interessante Bereicherung für seine erschaffene Welt. Anthropomorphe Wesen werden immer ein Element sein, um ungewohnte Dinge zu erleben und zu verstehen, sich selber in etwas Neues hineinzusetzen oder einfach nur um der Kreativität freien Lauf zu lassen.

Zusammenfassung

Anthropomorphismus und Kunst werden auch weiterhin sich gegenseitig beeinflussen und weiterentwickeln. Anthropomorphe Wesen, besonders die tierischen, bleiben immer eine besondere Ausdrucks- und Kunstform die den Menschen auch weiterhin begeistern wird. Sei dies um sich in dem vermenschlichten Widerzuspiegeln, es besser verstehen zu können, oder um etwas neues, andersartiges zu erleben. Etwas, was mit anderen Figuren und Wesen so nicht ausdrücken könnte oder sollte. Mit anthropomorphen Wesen ist es möglich, reale Probleme oder Ereignisse anzusprechen, ohne direkt auf sie einzugehen. Einige werden, aufgrund der anderen Sichtweise, z.B. einer eher animalischen, besser verständlich.

Character Design ist in den heutigen Medien nicht mehr wegzudenken. Eine starke Geschichte benötigt ausgereifte und glaubwürdige Charaktere die diese zum Leben erwecken. Ein Character wiederum, kann erst durch eine Geschichte vollkommen zur Geltung kommen. Das Aussehen eines Characters, sollte sein Wesen und Verhalten, sein Lebensstil und Geschichte widerspiegeln. Es muss zu der Person passen die er verkörpern soll. Aus diesem Grund wird klar, dass ein Character immer der Geschichte in der er spielt dienen sollte.

Anthropomorphe Tiere bieten dabei eine Vielzahl neuer Charactermöglichkeiten. Die Einzigartigkeit jedes Tieres, in der Kombination mit der des Menschen, macht sie einerseits für uns greifbarer und verständlicher, gibt ihnen aber auch etwas Einzigartiges. Einen festgeschriebenen Weg wie man Tiere, oder andere Dinge, vermenschlicht gibt es nicht. Man sollte sich nur bewusst werden, welche Eigenschaften wie wirken und welche in unseren Augen besonders menschlich oder z.B. animalisch wirken. In Spielen, sind sie ein kreatives Mittel für neue und besondere Charaktere, Geschichten, Spielsituationen und Mechaniken. Wie in allen anderen Kunstrichtungen auch, sind sie eine Möglichkeit, um Dinge wie, Geschichte, Emotionen und Bindungen, diverse Geschehnisse usw., aus einem neuen Blickwinkel zu betrachten, anders auszudrücken und zu umgehen.

Auf das World Building haben anthropomorphe Wesen, je nach Grad der Vermenschlichung, einen ähnlichen Einfluss wie Menschen. Aufgrund ihrer Nähe zu uns geht man davon aus, dass sie ihre Umwelt auch in einer ähnlichen Weise wahrnehmen und verändern. Dabei kann man menschliche und tierische Aspekte kombinieren, um sie wiederum von den Menschen zu unterscheiden. Das Zusammenleben von Anthros und Menschen kann dabei viele neue interessante Möglichkeiten der Interaktion zwischen beiden bieten.

Literaturverzeichnis

AASENG, Maury: The Art of Cartooning & Illustration. Irvine 2014.

Agumbe, Karnataka (10.2009): Forest Lizard scales. URL:
<http://amoghavarsha.com/photographs/view/Large-scaled+Forest+Lizard+scales/Agumbe,+Karnataka/160/?tag=reptile> [Stand 19.01.2015].

Animal Diversity Web (14.10.2013): Feet and Legs. URL:
http://animaldiversity.org/collections/contributors/anatomical_images/feet_and_legs/posture/medium.jpg [Stand 18.12.2015].

BOGUN Anatol: Handbuch zur Story- und Charakterentwicklung mit einem Leitfaden für die Umsetzung als Animation. Dornbirn 2009. URL:
http://portfolio.nugob.org/assets/media/pdf/RALPH_screen.pdf [Stand 18.01.2015].

Bethesda Softworks (26.6.2014):The Elder Scrolls:Online - Alik'r Desert Concept. URL:
<http://files.elderscrollsonline.com/uploads/concept-art/dbdbdb25eb3d43ad57.jpg> [Stand 18.01.2015].

Bethesda Softworks (21.5.2014):The Elder Scrolls:Online - Stormhold Konzeptzeichnung. URL:
http://i.nextmedia.com.au/Galleries/20140321041238_01_Stormhold_Concept_01.jpg [Stand 18.01.2015]

Bethesda Softworks, The Elder Scrolls V: Skyrim (10.12.2012): Argonier und Khajiit. URL:
24.media.tumblr.com/1215a3912f2f19c1c34b6ebd27749732/tumblr_met110CCpC1r6qglpo1_500.png [Stand 05.12.2014].

Bethesda Softworks (29.10.2011): The Elder Scrolls V:Skyrim - Solitude Landscape. URL: http://www.uesp.net/wiki/File:SR-concept-Solitude_Landscape.jpg [Stand 18.01.2015]

Bethesda Softworks (07.02.2014): The Elder Scrolls V:Skyrim - Whiterun Interior. URL: http://elderscrolls.wikia.com/wiki/File:Whiterun_Interior.jpg [Stand 18.01.2015].

BIEL Kasia (03.04.2013): Feathers. URL: <http://thumbs.dreamstime.com/z/federn-836668.jpg> [Stand 19.01.2015].

Capcom (02.08.2013): Okami. URL: www.i.imgur.com/p8xVaXR.jpg [Stand 05.12.2014].

Christopher Bruno (01.02.2004): Coyote in Yosemite. URL: http://pt.wikipedia.org/wiki/Fotografia_de_natureza#mediaviewer/File:Coyote_portrait.jpg [Stand 18.01.2015]

Corriero, Mike (07.03.2011): The use of Silhouettes in Concept Design. URL: <http://characterdesignnotes.blogspot.de/2011/03/use-of-silhouettes-in-concept-design.html> [Stand 18.01.2015].

DELGADO Carlos (31.07.2014): Wild water monitor. URL: http://en.wikipedia.org/wiki/Water_monitor#mediaviewer/File:Varanus_salvator_-_01.jpg [Stand 19.01.2015].

DONAHUE Peter : How Human, How Animal. URL: <http://zuzelandthefox.com/how-human-how-animal/> [Stand 15.11.2014].

EA, Bioware (21.11.2011): Mass Effect - Creating the Krogans: URL: <https://www.youtube.com/watch?v=xgB8G5oafIE> [Stand 19.01.2015].

EA, Bioware (18.03.2014): Mass Effect Series. URL: http://brokenanalog.com/wp-content/uploads/2014/03/1896643611_1388796513.jpg [Stand 12.1.2015].

ERDMANN Jürgen: Microsoft ® Encarta ® Enzyklopädie 2002. © 1993-2001 Microsoft Corporation 2003.

ERNST Adams: Fundamentals of Game Design, Second Edition. Auflage 2, Berkeley, CA 2010.

GADSBY Oliver: The Psychology Behind Anthropomorphism Within Video Games, Unit One: Anatomie. 15.12.2011 URL: <http://de.scribd.com/doc/75843045/The-Psychology-Behind-Anthropomorphism-Within-Video-Games#scribd> [Stand 18.01.2015].

GILBERT Banducci und Terryl Whitlatch: Animals Real and Imagined: The Fantasy of What Is and What Might Be, Culver City 2010.

JARDIM Timothy Sames: Animals as character: Anthropomorphism as personality in animation. Masterarbeit, Johannesburg: University of the Witwatersrand, 2013. URL: http://www.academia.edu/4090243/Animals_as_character_Anthropomorphism_as_personality_in_animation [Stand 18.01.2015]

Jitze Couperus (18. 08 2007): Coyote in Alaska URL:

<http://www.flickr.com/photos/jitze1942/1751241022/> [Stand 18.01.2015]

JOHN Scott: ZBrush Creature Design - Creating Dynamic Concept Imagery for Film and Games. Indianapolis 2012.

JONES Megan: Degrees of Humanity: Anthropomorphism and its development in children's book illustration. Critical Seminar Final Paper, Maryland: Maryland Institute College of Art, Herbst 2013. URL: www.rockwell-center.org/student-research/degrees-of-humanity-anthropomorphism-and-its-development-in-childrens-book-illustration [Stand 10.1.2015].

Kenket (19.10.2014.): think too Much. URL: www.deviantart.com/art/Think-Too-Much-489473232 [Stand 18.01.2015]

KOCH Valentin: Character Design - Methoden und Prinzipien. Diplomarbeit, Furtwangen: Hochschule Furtwangen University, 2003.

LIST Claudia: Microsoft ® Encarta ® Enzyklopädie 2002. © 1993-2001 Microsoft Corporation. 2002.

Microsoft Studios, Dean Dodrill (22.05.2009) : Dust: An Elysian. URL: www.noogy.com/dust/dust_tease01.jpg Tail [02.12.2014].

MITCHELL Briar Lee: Game Design Essentials. Weinheim 2012.

NAFIS Gary (16.11.2013): Western Fence Lizard. URL: <http://www.californiaherps.com/lizards/images/soccidentaliisscales704.jpg> [Stand 19.01.2015].

NAGEL Glenn (14.4.2013): Crocodile scales. URL: <http://www.nagelphotography.com/p381710459/h5BB03376#h5bb03376> [Stand 19.01.2015].

Nintendo (16.11.2010): Donkey Kong Series. URL: www.gameranx.com/images/wallpapers/donkey-kong-country-returns/1289906845720pdkcr_1.jpg, [Stand 05.12.2014].

OLIVER Jennifer G.(31.10.2010): A study in anthropomorphism: Disney's Robin Hood. URL: <http://characterdesignnotes.blogspot.de/2010/10/study-in-anthropomorphism-disneys-robin.html> [Stand 3.11.2014].

OLIVER Jennifer G.(31.10.2010): A study in anthropomorphism: Skeletal Anatomy of Human and Dog URL:
http://4.bp.blogspot.com/_oR7sYJzWZ1k/TM0WR4B3kyl/AAAAAAAAAal/0wq23tT4q0g/s1600/humananimal+comparitive+anatomy.jpg [Stand 3.11.2014].

PAULIK Siegrun: Der Brockhaus, In einem Band. 10. Auflage, Leipzig 2003.

Peace Valley Nature Center (Frühling 2010): Coyote
<http://www.peacevalleynaturecenter.org/pdf/PVNCspring2010.pdf> [Stand 18.01.2015]

Peter Donahue: Žuzel and the Fox. URL: <http://zuzelandthefox.com/how-human-how-animal> [Stand 28.11.2014]

PICCOLO, Les (20.10.2011): Blue Jay Feathers. URL: <http://les-piccolo.deviantart.com/art/Blue-Jay-Feathers-264413895> [Stand 19.01.2015].

Quail Springs Farm (21.05.2010): Coyote Head. URL:
www.quailspringsfarm.com/images/coyotes/coyote-2.jpg [Stand 18.01.2015]

RAGER Logan J.: Anthropomorphism: The Furry Reflection. 2009 URL:
http://adamantblue.com/wp-content/uploads/2011/11/Anthropomorphism_LJR.pdf
[Stand 18.01.2015].

Rebecca Richardson (Red~Star) (14.01.2008): Coyote at Ridgefield NWR. URL:
<http://www.flickr.com/photos/rainriver/2193512848/in/photostream/> [Stand 18.01.2015].

ROGERS Scott: Level Up! The Guide to Great Video Game Design. Auflage 2, Chichester 2014.

SHELL Jesse: The Art of Game Design: A Book of Lenses, Boca Raton 2008.

Sloarski, Chris: Drawing basics and Video Game Art. New York 2012.

The Dreamers Guild (17.05.2006): Erben der Erde. URL: www.linux-user.de/ausgabe/2006/06/076-adventures/abbildung1.png [Stand 02.12.2014].

TILLMAN Bryan: Creative Character Design. Waltham, Oxford 2011.

tOrange (07.12.2012): Federn ID:1581. URL: [http://www.torange-de.com/photo/2/13/Federn-1243604093_62.jpg](http://www.torange.de.com/photo/2/13/Federn-1243604093_62.jpg) [Stand 19.01.2015].

USFWS Pacific Southwest Region (27. Oktober 2010): Coyote at Tule Lake. URL:
http://www.flickr.com/photos/usfws_pacificsw/5711528512/ [Stand 18.01.2015]

VACLAVEK Jiri (23.06.2013): Feather Texture. URL:
<http://thumbs.dreamstime.com/z/feather-texture-12683361.jpg>, [Stand: 19.01.2015].

Valve Corporation (2012): DOTA2 Character Art Guid. URL:
<http://media.steampowered.com/apps/dota2/workshop/Dota2CharacterArtGuide.pdf>
[Stand 5.11.2014].

Valve Corporation: Team Fortress 2. URL: http://3.bp.blogspot.com/-3UDltdH_fQU/UKDV7uuKh5I/AAAAAAAAAw8/16K1qHeKBjk/s1600/team-fortress-2-characters.jpg, [Stand 20.12.2014].

Walt Disney (07.02.2014): Disnye's Robin Hood. URL:
http://disney.wikia.com/wiki/Robin_Hood_%28character%29?file=Disney-robin-hood-help1280-1280x1024.jpg [Stand 11.12.2014]

Walt Disney (31.10.2010): Robin Hood Concept Drawings. URL:
<http://characterdesignnotes.blogspot.de/2010/10/study-in-anthropomorphism-disneys-robin.html>, Konzeptzeichnungen von Robin Hood [Stand 3.11.2014].

Wilhelm von Kaulbach (01.09.2007): Reineke Fuchs. URL:
http://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Wilhelm_von_Kaulbach#mediaviewer/File:Reineke.Kaulbach.jpg [Stand 11.12.2014].

Eigenständigkeitserklärung

Hiermit erkläre ich, dass ich die vorliegende Arbeit selbstständig und nur unter Verwendung der angegebenen Literatur und Hilfsmittel angefertigt habe. Stellen, die wörtlich oder sinngemäß aus Quellen entnommen wurden, sind als solche kenntlich gemacht. Diese Arbeit wurde in gleicher oder ähnlicher Form noch keiner anderen Prüfungsbehörde vorgelegt.

Ort, Datum

Vorname Nachname